SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC|AMIGA|ATARI-ST|CD-I

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
JULI/AUGUSTUS 1993
FL. 7,95 / Bfr. 155

NR. 20

Nu ook CD-I

PHILIPS CDI-220:
CD-AUDIO, CD+GRAPHICS, PHOTO-CD en CD-I op één machine.



Software op CD-I: SECRETS OF TATJANA, CARICATURE, ALIEN GATE, TETRIS, PINBALL, LORDS OF THE RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, DARK CASTLE, LASER LORDS, BATTLESHIP

SEX & DRUGS, NO ROCK & ROLL

COBRA MISSION



FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST
DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
V FOR VICTORY: MARKET GARDEN
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS
EYE OF THE BEHOLDER 3
UNLIMITED ADVENTURES
WAYNE GRETZKY HOCKEY
SHADOW OF THE COMET
ISLAND OF DR. BRAIN
STRIKE COMMANDER
THE CHAOS ENGINE
MIGHT & MAGIC 5
THE 7TH GUEST
ECO QUEST 2
THE LEGACY
PROTOSTAR
DOGFIGHT

STRIKE COMMANDER



SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/CD-I

Software Gids nr. 20 juli/augustus 1993
Nummer 21 verschijnt begin september 1993

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frank Buurman.
Arjan Dasselaar.
Martijn van Gessel.
Bas Janssen.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Iwan en Rik Luiten.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

CD-I

AMIGA / ATARI-ST

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

DIVERSEN

VOORWOORD

GIROTEL.... liever niet, maar als het toch moet...

Girotel is een leuke manier om via een modem zakelijke transacties -thuis achter de computer- te regelen, maar het systeem heeft een fikse 'bug'. Wanneer je via een overboekingsformulier een bedrag overmaakt, krijgt de ontvanger automatisch de gegevens van de afzender vermeld. Wat je bestelt moet je uiteraard wel opgeven in de rubriek "mededelingen", maar als dat gebeurt is het echt voor iedereen duidelijk. Met Girotel gaat dit echter niet op, want dit systeem boekt netjes alles over, inclusief de rubriek "mededelingen", maar 'vergeet?' de afzender te vermelden. Dit zal wel een diepere betekenis hebben, maar al met al zijn schriftelijke overboekingen WEL voorzien van een afzender en elektronische NIET. Daarbij komt, dat informatie over de afzenders door de Postbank niet wordt verstrekt, dus we hebben geen mogelijkheid om een adres achteraf op te vragen. Doe het dus maar gewoon met een overboekingsformulier en als je persé Girotel wilt gebruiken, vergeet dan niet bij een overboeking zelf alsnog de afzender te vermelden bij de rubriek "mededelingen".

Teveel illegale software

De handelaren in illegale software voor de Amiga hebben met hun criminele activiteiten bewerkstelligt, dat een deel van de produktie van spelsoftware voor dit systeem wordt stopgezet. Enkele softwarehuizen geven ronduit toe, dat de illegale handel dusdanige vormen heeft aangenomen, dat ze hierom hebben besloten geen spellen meer voor dit systeem uit te brengen. Het softwarehuis Thalion b.v. stopt er om deze reden dan ook mee en 'LIONHEART' is waarschijnlijk de laatste titel, die ze hebben uitgebracht.

Andere softwarehuizen zeggen het niet zo direkt, maar in de releaselijsten van Sierra zijn alle Amiga conversies verdwenen en Accolade brengt na WAXWORKS ook geen software meer uit voor deze computer.

Andere bedrijven beperken zich tot titels, waarmee -ondanks de illegale handel- nog een redelijke omzet te halen is of houden zich bij eenvoudige spelletjes, die geen hoge investeringen vereisen.

AMIGA 1200: voor dit systeem zal voorlopig nog wel wat aangepaste software verschijnen, al zullen de bezitters van deze machine er wel rekening mee moeten houden, dat binnenkort diverse titels voor de Amiga in 2 versies gaan verschijnen: één algemene versie (A-500 etc.) en één aparte voor de snellere Amiga 1200. Let dus op de gegevens op de doos!

CD-ROM

Software voor de PC wordt ook gekopieerd en dat is voor enkele softwarehuizen voldoende reden om hun produkten in de toekomst eerst op CD-ROM uit te brengen en aan de hand van de verkoopresultaten pas te beslissen of een disketteversie zal worden gemaakt. Dit gaat natuurlijk niet meer op als de beschrijfbare CD-ROM voor een redelijk prijs op de markt komt, want dan kan deze informatiedrager ook weer gedupliceerd worden, maar voorlopig zitten de bezitters van de CD-ROM drive op de eerste rang.

Ook bij andere systemen krijgt het glanzende schijfje de meeste belangstelling. Sierra is dan wel gestopt met software voor de Amiga, maar gaat wel z'n titels uitbrengen voor de CD-ROM van SEGA. Ook andere softwarehuizen storten zich massaal op de CD's van de diverse systemen en CD-I (zie pagina 37 en verder) maakt dan ook goede kansen op voldoende ondersteuning.

Het zal echter nog wel een klein jaartje duren voor de (spellen)balans kan worden opgemaakt voor de Amiga computers en voor CD-ROM.

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

Een abonnement kan ingaan per 1 januari van een jaar. Tussentijds een abonnement nemen is mogelijk, doch geldt dan voor de resterende nummers van een jaar, waarbij uiteraard slechts een gedeelte van het abonnementsgeld verschuldigd is. Een eventuele verlenging van het abonnement gaat dan weer in per januari van het volgende jaar en over een volledig jaar (6 nummers).
Een volledig jaarabonnement kost FL. 40,= (Bfr. 780,-) en bij een abonnement, dat ingaat in de loop van een jaar wordt FL. 7,= (Bfr. 140,-) per resterend nummer van een jaar in rekening gebracht.

Een abonnement m.i.v. september 1993 (Software Gids nummer 21) is verkrijgbaar door FL. 14,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: BFR. 280,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.

BON

ABONNEMENT

Ja, ik wil graag een abonnement tot het eind van het jaar op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. september 1993 (nr. 21) voor FL. 14,=.

Naam: ______________________________

Adres: ______________________________

Postcode: ____________

Woonplaats: ______________________________

Computer: ______________________________

* Ter betaling sluit ik in:

* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 10

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, RAILROAD TYCOON, THEIR FINEST HOUR, WHEELS OF FIRE, PROFLIGHT, GODS, DEMONIAK, 3-D CONSTRUCTION KIT, GOLDEN AXE, CORPORATION, WILLY BEAMISH, LARRY 5, WORLDS AT WAR, BILL & TEDS EXCELLENT ADVENTURE, TEST DRIVE 2 THE COLLECTION, BATTLE CHESS FOR WINDOWS, RULES OF ENGAGEMENT, WRATH OF THE DEMON, WIZARDRY 4 & 5, PHANTASY BONUS EDITION, KNIGHTS OF LEGEND, POOL OF RADIANCE, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, COMMAND H.Q., CASTLE VANIA, STORMLORD, LINKS, MIGHT & MAGIC 3, POLICE QUEST 3, F-117-A NIGHTHAWK, A-10 TANK KILLER v1.5, BATTLE MASTER, NOVA-9, POOLS OF DARKNESS, VENGEANCE OF EXCALIBUR.
Verder: MDO interface zelf bouwen, opstarten met BASIC of BAT-files. Oplossingen: Camelot: The Six Goddesses, Elvira, Quest for Glory 2, The Black Cauldron.

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2 update, THE FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA THE ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE OF THE BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK OF THE GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.
Oplossingen: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3: items and maps, HEART OF CHINA, CONQUEST OF THE LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.
Verder: pokes, tips, update en budget software voor Amiga en PC en de THUNDERBOARD geluidskaart voor PC.

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0 (HARD)DISK UTILITY, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 GRAND PRIX, STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON 1.2.1 + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.
TIPS en OPLOSSINGEN: ECO QUEST 1, EYE OF THE BEHOLDER 2.
HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.

SOFTWARE GIDS NR. 14

EXTRA BIJLAGE PC MULTIMEDIA:
SOUNDBLASTER-PRO GELUIDSKAART, SOUNDBLASTER CD-ROM SPELER. PREVIEW ADLIB EN PRO-AUDIO SPECTRUM GELUIDSKAARTEN. (SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: 18 PROGRAMMA'S BEKEKEN EN BELUISTERD. O.a. CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES IN THE FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, THE HOUND OF THE BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE EDITION, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1 en 2
OPLOSSINGEN EN KAARTEN: EYE OF THE BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

NEDERLANDSE VERSIES: ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, HET GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS.
VERDER: WOLFENSTEIN 3D, THE COOL CROC TWINS, PROPHECY OF THE SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS IN THE KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES OF THE PACIFIC, S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIIINS, ISHAR, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, THE DAGGER OF AMON RA (Laura Bow 2), THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, THE HEROES OF THE 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, THE LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, THE ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, THE DARK QUEEN OF KRYNN.
CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: COUNTDOWN: OPLOSSING, FASCINATION: OPLOSSING, SPACE QUEST 1: OPLOSSING OUDE VERSIE.
HARDWARE: SOUND BOOSTER GELUIDSKAART, MITSUMI CD-ROM KIT VOOR INBOUW, JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS, CDTV MULTIMEDIA COMPUTER.
CDTV: RAFFLES, BARNEY BEAR GOES CAMPING, CASINO GAMES, TOWN WITH NO NAME, CD-REMIX.

SOFTWARE GIDS NUMMER 16

THE DARK HALF, GREAT NAPOLEONIC BATTLES, FALCON 3.0 FIGHTING TIGER + 3.01 UPDATE, ASHES OF EMPIRE, THE TWO TOWERS (LORD OF THE RINGS 2), GRAND PRIX UNLIMITED, TETRIS CLASSIC, DEMON BLUE, CLIK CLAK, DUNGEON MASTER, GUY SPY, SUPAPLEX, SECOND FRONT, WESTERN FRONT, THE CARL LEWIS CHALLENGE, MANTIS, B-17 FLYING FORTRESS, CARRIERS AT WAR, SIEGE, ETERNAM, LINKS 386 PRO, THEATRE OF WAR, HOOK, NICK'S PICKS, PUSH OVER, GLOBAL CONQUEST, GATEWAY, DARKLANDS, QUEST FOR GLORY 1: UPDATE VGA VERSIE, QUEST FOR GLORY 3: PREVIEW, SPACE CRUSADE, HARPOON UPDATE, DESIGN YOUR OWN RAILROAD, F-117A STEALTH FIGHTER 2.0, RED BARON MISSION BUILDER, THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, TOYOTA CELICA GT4 RALLY, NFL FOOTBALL, DAVID LEADBETTER'S GOLF, PREMIERE, WIZKID, ZOOL.
PC CD-ROM: JUKEBOX, PC GAME ROOM, LOOM, SECRET OF MONKEY ISLAND.
OPLOSSINGEN: RISE OF THE DRAGON, INDIANA JONES 4, MEANSTREETS, SPELLCASTING 201.
HARDWARE: PRO AUDIO SPECTRUM 16 EN AD LIB GOLD 1000 GELUIDSKAARTEN, THRUSTMASTER FLIGHTCONTROL & WEAPONCONTROL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 17

ATAC, SCRABBLE (DELUXE EDITION) FOR WINDOWS, SPELLCASTING 301: SPRING BREAK, UTOPIA: THE CREATION OF A NATION, CAPTIVE, TANK, AIR COMMANDER, COMBAT CLASSICS, ELF, JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER, GREAT NAVAL BATTLES, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, THE SUMMONING, PALADIN 2, RISKY WOODS, STRATEGY MASTERS, LASER SQUAD, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, THE LEGEND OF KYRANDIA, KING'S QUEST 6, MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN, AMAZON: GUARDIANS OF EDEN, COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL, ALONE IN THE DARK, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (WIZARDRY 7), HOME ALONE 2, BUNNY BRICKS, WAX WORKS, ROBOCOP 3, MOONSTONE, CURSE OF ENCHANTIA, AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST, SUMMER CHALLENGE, HUMANS, INCA, GOBLIINS 2, WEEN, JOHNNY CASTAWAY: SCREENSAVER FOR WINDOWS, TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS, AIRSUPPORT, LOTUS TURBO CHALLENGE 3, AQUATIC GAMES, SHADOW OF THE BEAST 3, PINBALL FANTASIES, VIKINGS, ROAD RASH.
NEO•GEO: KENNISMAKING MET DE HARDWARE, BLUE'S JOURNEY, SOCCER BRAWL, WORLD HEROES, MAGICIAN LORD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: WOLFENSTEIN 3-D: PLATTEGRONDEN, SPELTIPS VOOR GATEWAY, LAURA BOW 2: TIPS, CODES PUSHOVER.
HARDWARE: GEMINI JOYSTICK VOOR DE PC, JE MUIS IS JE WAPEN: 5 MUIZEN IN DE STRIJD.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES OF THE PACIFIC WW2 1946 DATADISK, AIR WARRIOR/SVGA AIR WARRIOR, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK (DR. WHO), DRAGON'S LAIR 3: THE CURSE OF MORDREAD, DREADNOUGHTS + DATA-DISKETTES, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA ONE GRAND PRIX, FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE GAME, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES CD-ROM, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK (DYNAMIX VERZAMELPAKKET), SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE UPGRADE/DATADISK: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D: SPEAR OF DESTINY, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.
TIPS EN OPLOSSINGEN:
TIPS: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA: OPLOSSING. LEISURE SUIT LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, A LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION VOOR MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES CD-ROM, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2 THE TRIBES, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 FOR WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7, PART 2: SERPENT ISLE, V FOR VICTORY BATTLESET 1 D-DAY UTAH BEACH en BATTLESET 2 VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING (STAR WARS), XENOBOTS.
Hardware: GRAVIS ULTRASOUND 16-BITS STEREO GELUIDSKAART, GRAVIS ADVANCED JOYSTICK, GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK, QUICKSHOT INTRUDER 5 JOYSTICK, VIRTUAL PILOT JOYSTICK.
Tips en oplossingen: CODES HUMANS, CODES INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.7,= (BF 140,=), DUS: 2 NRS. FL.14,= (BF 280); 3 NRS. FL.21,= (BF 420) ETC.

COBRA MISSION

Panic in Cobra City

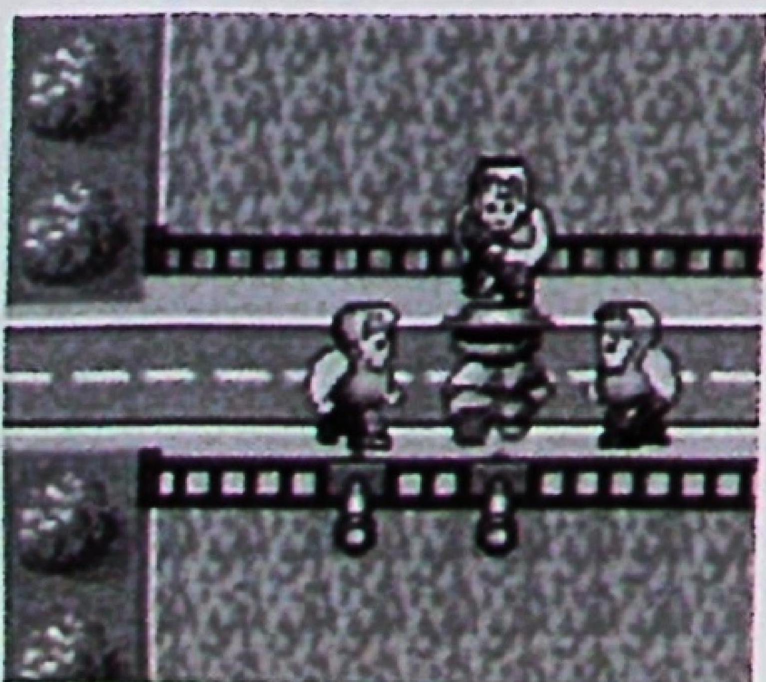
Softwarehuis: Megatech.
AT & compatibles, min. 640Kb., min. 80286 10Mhz., EGA, VGA, MCGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster(PRO), Pro Audio Spectrum, Covox Sound Master 2.
Richtprijs: FL. 129,=



We hebben het spel gekregen via Duitsland, waar het DM. 149,= kost. Inmiddels wordt het spel hier ook geleverd door D+S Software voor FL. 129,=. De weergave is op alle schermen 16 kleuren, waarbij hi-res en low-res beelden gecombineerd gebruikt worden. Muziek en geluidseffekten worden op de daarvoor geschikte kaarten in stereo weergegeven! Op de harddisk heeft het spel ca. 11Mb. nodig.

Japanser kan het niet.

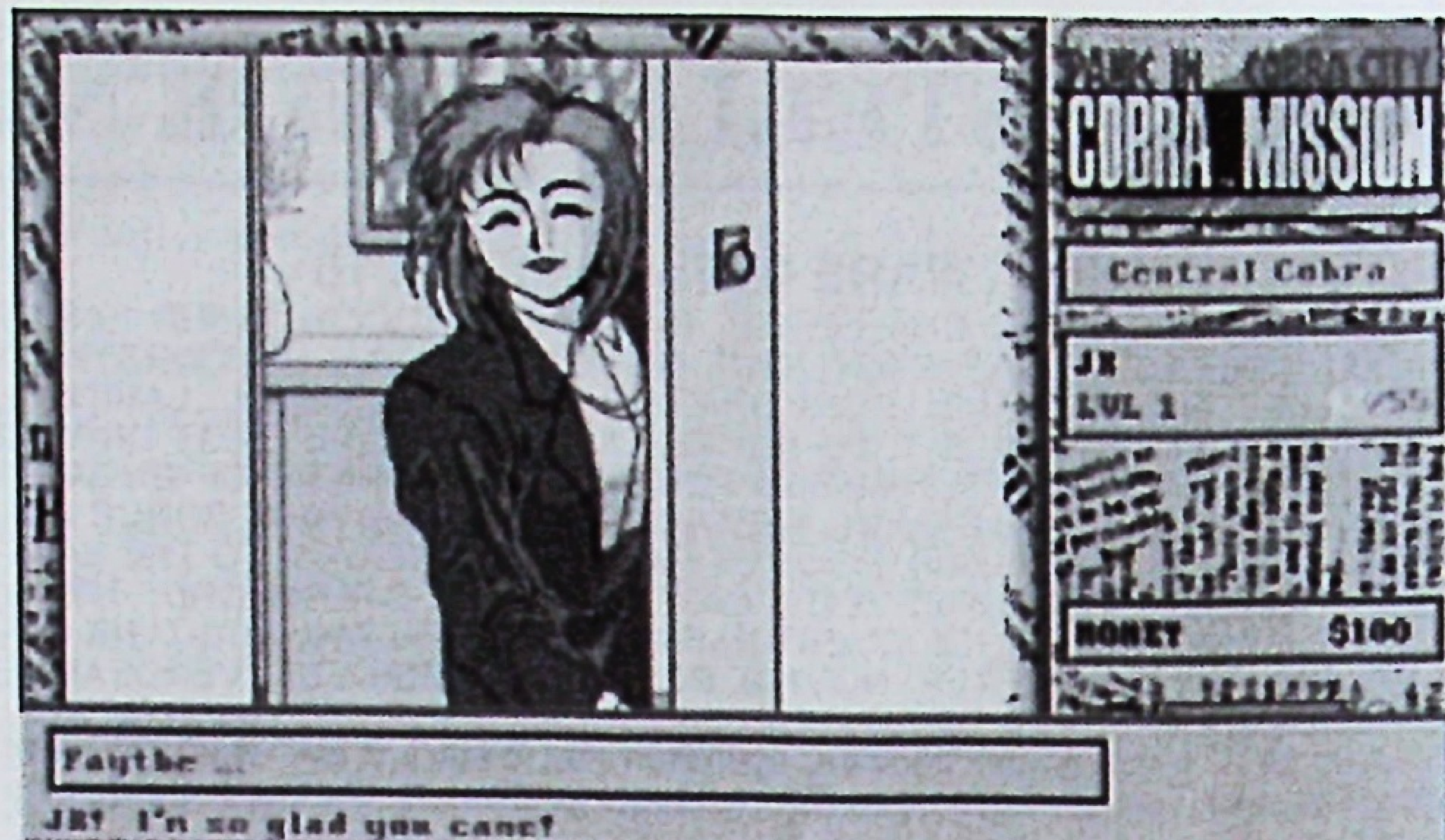
COBRA is een Japans spel en dat is duidelijk zichtbaar en hoorbaar. Ondanks onze Soundblaster PRO klinkt het alsof we op een MSX met FM-PACK aan het spelen zijn. Het spel is ook puur Japans en alleen de weergave is aangepast aan de mogelijkheden van de PC, zodat we voor het achtergrondscherm en diverse aktieplaatjes binnen het spel 640x480 beelden voorgescholeld krijgen. Het speelveld binnen deze achtergrond is echter low-res, zodat we hier een beeld hebben, zoals we het op een spelcomputer ook tegenkomen. Tel daarbij de malle Japanse poppetjes en de eenvoudige tekeningen voor huizen, straten en wegen en ook de liefhebbers zullen zich meteen thuis voelen bij dit spel.





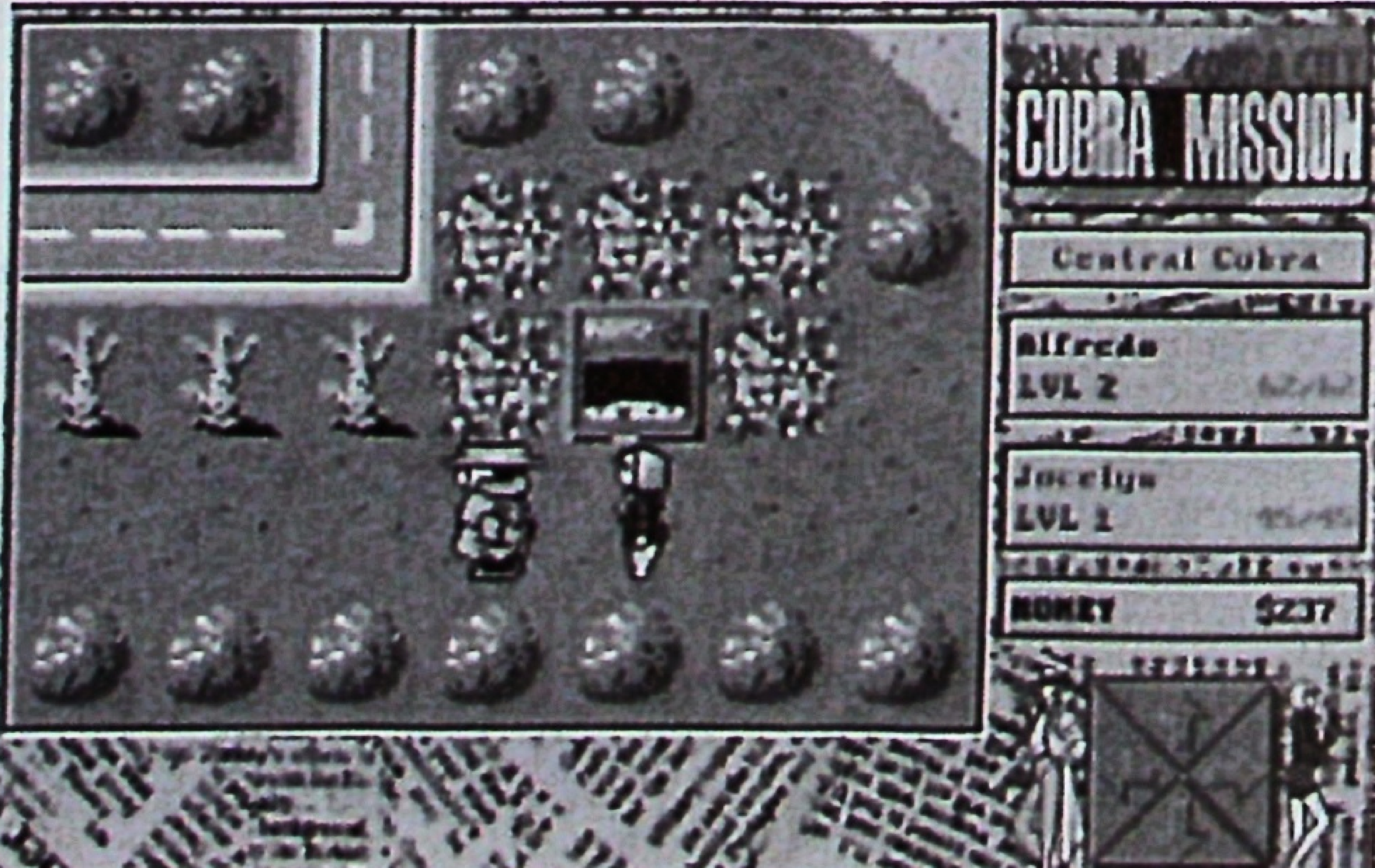
Het spel.

COBRA MISSION is een arcade-adventure waarbij jij (als privat-eye) samen met een vriendin gekidnapte meisjes moet bevrijden uit de handen van bendes die de stad onveilig maken. Je kijkt schuin van bovenaf neer op een scrollend speelveld met gebouwen, bomen, wegen e.d. Alle lokaties moet je onderzoeken, alle gebouwen moet je binnengaan en vrijwel overal moet je vechten met bendeleden. Je begint met je blote handen en tijdens het spel vind je wapens, vitaminepillen, geld e.d. Uiteraard zijn er 'sjoppies' om spullen te (ver)kopen of te ruilen en de dames zijn zeer schaars gekleed; sex is op het ogenblik zeer populair in Japan. De verloste dames bedanken je voor hun vrijheid in natura en in Amerika is dit spel dan ook "R-rated, for adults only".
Je kunt extra geld verdienen door bijbaantjes aan te nemen en overal in het spel zitten puzzeltjes en grappen die de boel moeten rekken, want echt moeilijk is het adventure niet. In de bars en in enkele andere gebouwen krijg je tips die echter niet altijd gelijk zijn en als je daar alleen komt (zonder je assistente) kun je met de aanwezige dames een uurtje doorbrengen. Als bezorger krijg je andere verhalen dan wanneer je binnenkomt als privé-detective. Bij de plaatselijke fotograaf kun je damesondergoed ruilen voor pornoplaatjes. De stad waar het spel begint is niet al te groot en met een kaart is het een makkie om de straten schoon te vegen. Pas als je bepaalde opdrachten hebt volbracht kun je de stad verlaten naar andere delen, waar alles uiteraard een stuk lastiger is.
Let op! Net als bij veel andere Japanse spellen kun je bepaalde opdrachten pas vervullen als je een bepaald level bereikt hebt. Doorvechten dus! De tips die je krijgt veranderen ook tijdens het verloop van het spel, dus veel lokaties moet je meerdere keren bezoeken.



Beeld en geluid.

Je moet bij dit soort Japanse spellen niet al te veel letten op de gekke bolle poppetjes en de eenvoudige weergave van sommige onderdelen, want dan valt het allemaal erg tegen. Wat niet tegenvalt is de spelkwaliteit, de besturing en het geluid. Het spel werkt het beste met de muis en de menu's zijn heel toegankelijk. COBRA MISSION is zondermeer leuk en de hi-res beelden zijn voortreffelijk, maar ook weer erg Japans. Door de 16 kleuren te mengen en te combineren met zwart of wit lijkt het alsof de beelden uit veel meer kleuren opgebouwd zijn. Muziek en geluidseffekten zijn uitstekend en komen het best tot hun recht op een stereo geluidskaart.
Bij de gevechten komt het puur aan op reaktiesnelheid. Je krijgt het bovenlichaam van een tegenstander in beeld, terwijl jouw wapen ergens willekeurig -en altijd op een andere plaats- in dit scherm wordt geplaatst. Het is nu zaak om zeer alert te reageren en je wapen op het gezicht van de tegenstander te plaatsen en te aktiveren. Doe je dit zeer snel, dan kun je zonder verliespunten de tegenstander in 2 of 3 keer verslaan. Ben je iets te langzaam, dan krijgt de tegenstander de kans om jou te raken en ben je echt traag, dan raakt hij (of zij) jou meerdere keren en is het spel afgelopen. In het begin is het eventjes lastig, maar het went snel.
Ook de sex-avontuurtjes zijn lastig. Loop je te hard van stapel, of ben je juist te voorzichtig, dan word je door de meisjes gedumpt.



Konklusie.

Het spel is niet moeilijk maar wel behoorlijk uitgebreid, zodat je niet echt snel uitgespeeld bent. Er zijn b.v. 190 verschillende hi-res beelden, 45 muziekstukken en 155 geluidseffekten, behorende bij 5 stadsdelen en een tiental gebouwen met verdiepingen en doolhoven. Als je geen grafische hoogstandjes verlangt kun je je goed amuseren met COBRA MISSION, want het is allemaal erg leuk gedaan. De (ex) MSX-ers kunnen hun hart ophalen, want hen zal dit allemaal heel bekend voorkomen. Voor alle anderen kan dit spel een welkome afwisseling zijn, want Japanse software is net ietsje anders dan wat we uit Europa of uit de V.S. aangeboden krijgen. De fraaie hi-res plaatjes geven het spel een beetje de sfeer van een pornostripverhaal; het speelveld doet denken aan een spel op een 8-bits spelcomputer.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

What's the time? It's time to play BASKETBALL!

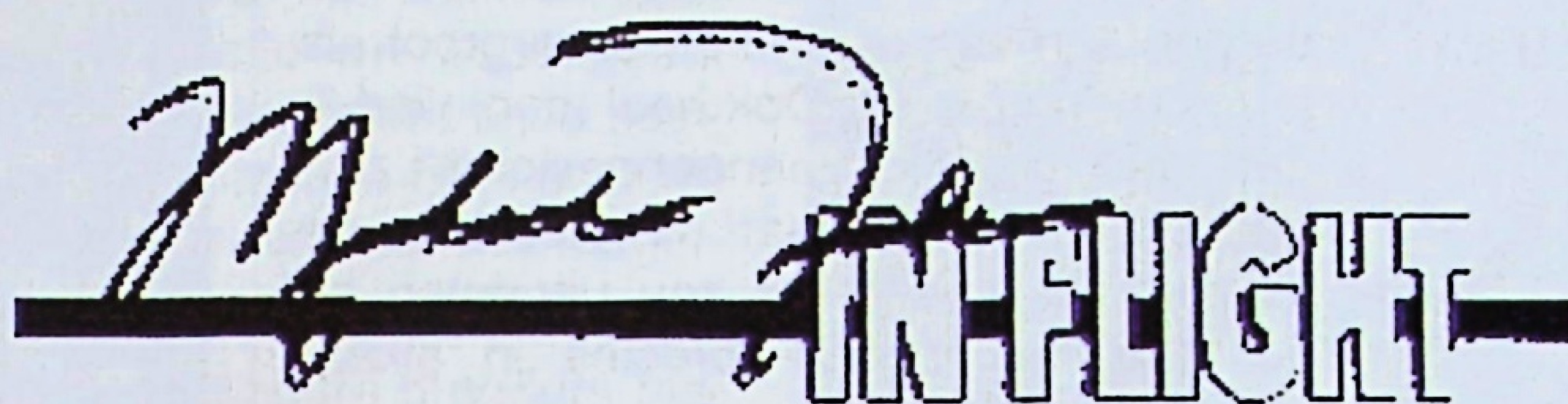
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
Softwarehuis: Electronic Arts.
AT & compatibles, min 386/16Mhz., 2mb. waarvan 1Mb. EMS-geheugen, harddisk, VGA, SVGA, DOS 3.3 of hoger.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Disks: 3.5 HD.
Adlib, Roland MT-32, Soundblaster, Pro Audio Spectrum. Richtprijs: FL. 139,50

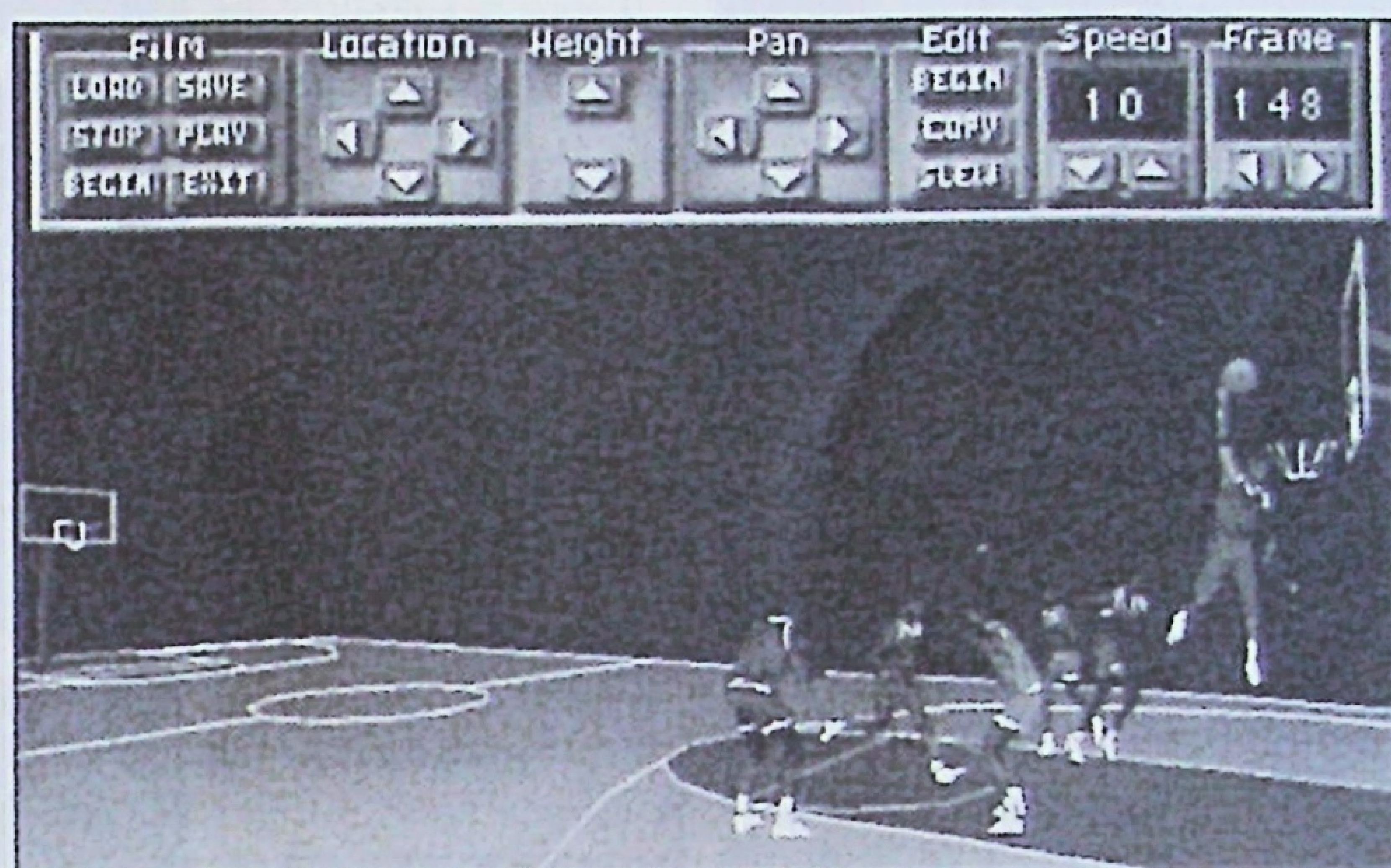
SVGA mogelijk op de volgende videokaarten: BOCA Super X SVGAX1, Cardinal VGA700, Diamond Speedstar, Genoa 7900 VGA, Orchid Pro Designer 2, STB PowerGraph VGA, Toshiba T4400C, Video Seven VRAM 2 Ergo.

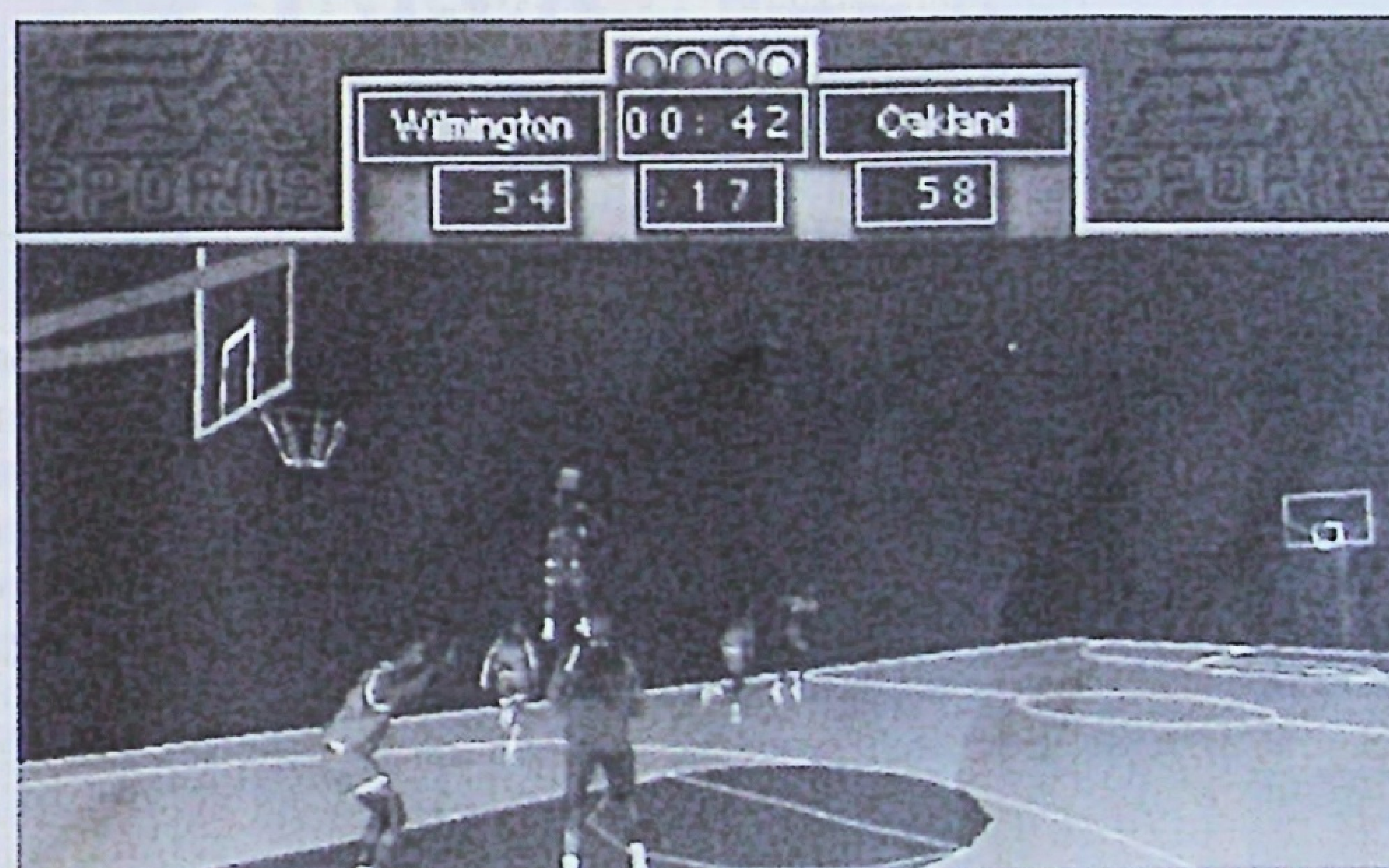
Op straat gespeeld tussen de flats, op school meegedaan met de wedstrijden en nu relaxed achter de PC een partij basketball spelen.
Het 3 met 3 spel is in de basketballwereld razend populair.

Na de installatie van de 2 aanwezige HD schijven kunnen we kijken naar een actieve Michael Jordan, die al dribbelend koerst richting basket. Zijn sprong voor de score leek bijna boven het board van de basket uit te komen. In ieder geval zeilde Michael Jordan een behoorlijk stuk, wat mij een beetje overdreven voorkwam; maar "IN FLIGHT" was het zeker. Zou de aantrekkingskracht van de aarde op de andere kant van de bol misschien wat minder zijn dan bij ons?

In het Sports Centre vertelt Ron Barr, de nieuwslezer, dat we ons weer mogen verheugen op een spannende wedstrijd. Maar eerst moeten we nog wat spelers selecteren die aan deze wedstrijd mee gaan doen. Met de muis of ons versleten toetsenbord kun je deze keuzes uit de menu's het beste maken. Na de samenstelling van de ploeg, waarbij wij Michael Jordan spelen, krijgen we weer te maken met een paar opties, die we naar wens kunnen aanpassen. Om er enkele te noemen: wel of geen smerige trucjes, wel of niet meespelen, geluid opties en aanpassen moeilijkheidsgraad.
Alles ingesteld, dan spelen maar.







BESTURING en GELUID

De 6 spelers staan opgesteld in de tjokvolle zaal die je niet ziet, maar wel degelijk hoort, mits je een geluidskaart bezit. Ik sta in de middencirkel met de bal te dribbelen en kijk met de muis naar m'n partners. Het geluid van de stuiterende bal is prima weergegeven. Mijn pass vloog naar m'n rechtse maat, die razendsnel richting basket rende. Mijn andere partner liep van links snel het veld binnen om verwarring te stichten. Ik rende gewoon rechtdoor naar de basket en aktiveerde de bewuste muisknop voor een "vraag naar pass van maat". Hij reageerde prima en ik nam de bal over, waarbij ik door een gemene schijnbeweging de lucht in sprong (muistoets) en de bal netjes in de basket wierp. Het publiek raakte helemaal uit de bol bij deze geweldige variatie. Ikzelf zat verbluft te kijken naar de monitor en vroeg me af hoe ik dit gedaan had. In ieder geval stonden de eerste 2 punten netjes op onze naam. Denk nu niet dat we het eerste toernooi gewonnen hebben, want zo simpel is het nu ook weer niet.
De geluiden tijdens het spelen zijn de moeite waard. De dribbel van de bal kende ik al, maar het piepen van je sportschoenen was voor mij nieuw. Het raken van de metalen rand van de basket is schitterend weergegeven. Ook de score door het kleine netje gaat niet ongestoord aan je voorbij. Een kleine botsing met de tegenpartij is ook duidelijk waar te nemen.



CAMERA en FILM-EDIT

Er staan tijdens de wedstrijd 4 camera's opgesteld, die alles netjes doorgeven aan het kijkende publiek. De camera's staan op diverse lokaties. Na de match kun je de film bekijken over elke opgestelde camera. Tevens kun je in een ander menu met de Film Box de film prepareren en afsaven. Dit alles is erg simpel uit te voeren via de muis of het toetsenbord. Je kunt dus de mooiste stukken aktie netjes editten en een soort film-file saven om later te bekijken.

CONFIGURATIE

Voordat je met dit spel kunt beginnen, moeten er via een "config" file enkele aanpassingen uitgevoerd worden betreffende je videokaart. Helaas vinden we in het videokaartenoverzicht nogal wat vreemde modelletjes, zodat het mijn kaart helaas niet lukte om het spel in SVGA te spelen. Kijk dus even goed op de doos van het spel of in het overzicht hierboven. In SVGA met 1Mb. schijnt het helemaal leuk te worden.

KONKLUSIE

Dit is een spel voor sportfanaten die goed kunnen dribbelden met de bal en de muis. Het geluid is prima en de graphics zijn goed. Voor de beelden zijn gedigitaliseerde videobeelden van Michael Jordan himself gebruikt. Het spelen van het spel is met de muis (aanbevolen) lekker simpel en soepel. Het gedoe met de videokaarten kan een probleem opleveren, maar dit hangt van je videokaart af en is soms op te lossen met een VESA driver. De figuren die erg dichtbij door je scherm wandelen zijn wat blokkerig weergegeven, daar voor deze close-up's de beelden worden 'opgeblazen'. Gelukkig is het spel snel genoeg om dit niet een storende factor te noemen.

Henk Riemersma.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ECO QUEST 2

The Secret of the Rainforest

Softwarehuis: Sierra.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source.
Richtprijs: FL. 129,=





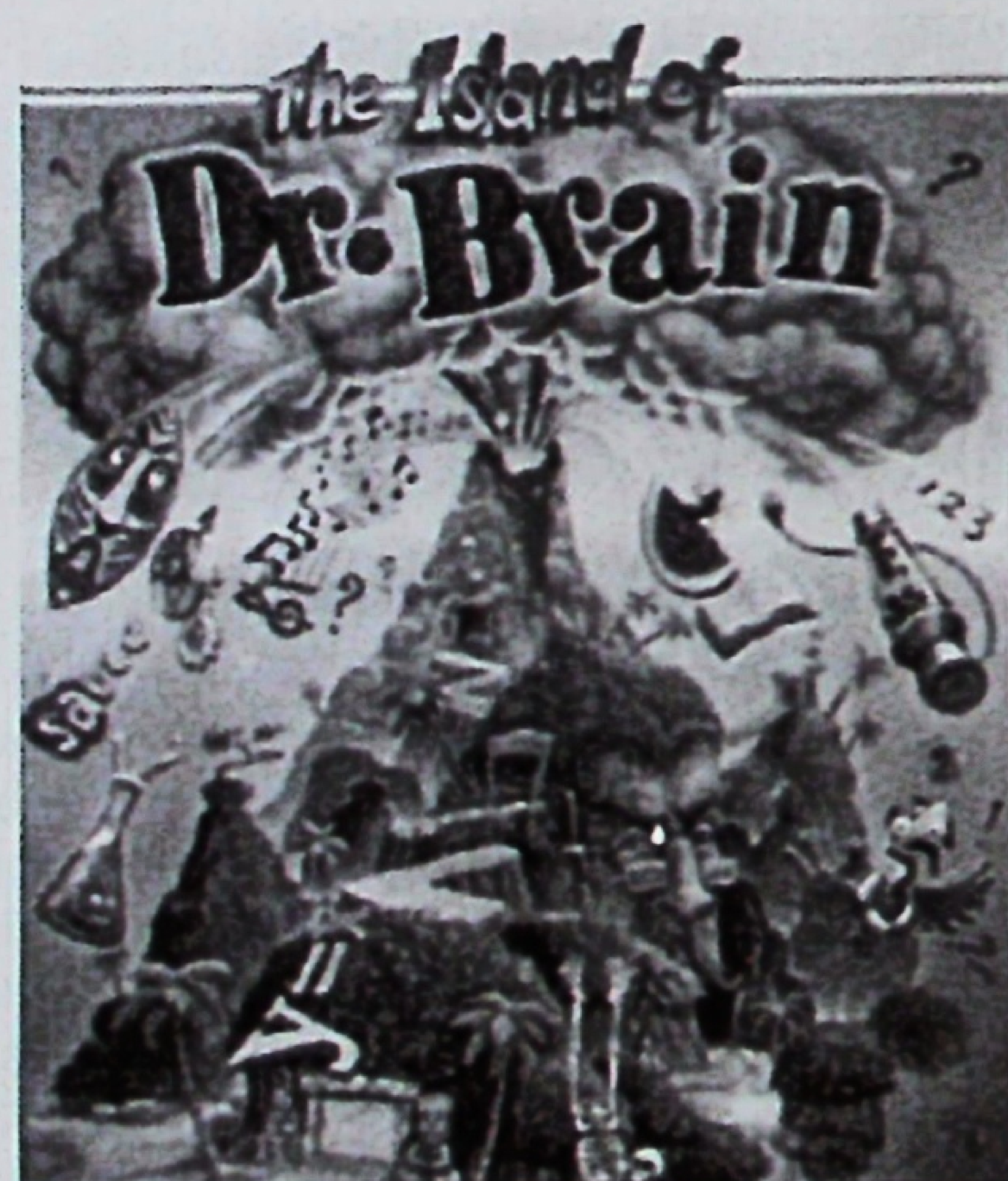


ECO QUEST 2 -"The Secret of the Rainforest"- wordt geleverd in een mooie verpakking zoals we wel van Sierra gewend zijn. Uiteraard zit de doos ook weer boordevol met reklamemateriaal.
Het verhaal speelt zich dit keer niet onder water af, maar in de Zuid-Amerikaanse jungle. De hoofdfiguur is de bekende Adam, het zoontje van een vooraanstaande milieu-deskundige die het nu opneemt tegen Maxim Slaughter, die de jungle omtovert tot een industrieterrein. Je kunt M.S. goed vergelijken met zo'n figuur uit Captain Planet. Net als deel 1 is ook dit spel weer een educatief adventure; voornamelijk bedoeld voor kinderen. Overal waar je komt moet je zoeken naar items en krijg opdrachten die betrekking hebben op milieubeheer. De besturing is eenvoudig en via ikonen kom je in de diverse menu's, waar je het spel kunt SAVEn en b.v. snelheid en geluid instellen.

Het adventure is grafisch zeer mooi en doet zeker niet onder voor een spel als KING'S QUEST 6. Net als bij KQ6 worden de hoofden van de figuren uitvergroot als je met hen spreekt. Ook heel mooi vind ik dat veel graphics aaneengesloten zijn, een dorp bijv. bestaat uit verschillende plaatjes die -als je ze zou uitprinten en naast elkaar leggen- precies in elkaar overlopen.
Het geluid en de muziek zijn ook goed en af en toe komt er ook gedigitaliseerde spraak in voor. Vooral aan de dierengeluiden is veel aandacht en tijd besteed en dit, gecombineerd met zeer mooie en gedetailleerde beelden, roept een echte oerwoudsfeer op.
Het adventure zelf is gemakkelijk en duidelijk bedoeld voor kinderen en beginners. Voor de gevorderde speler is het alleen leuk als tussendoortje.

Iwan Luiten.

```
BEELD:            9
GELUID:           8
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     8
PRIJS:            7
```

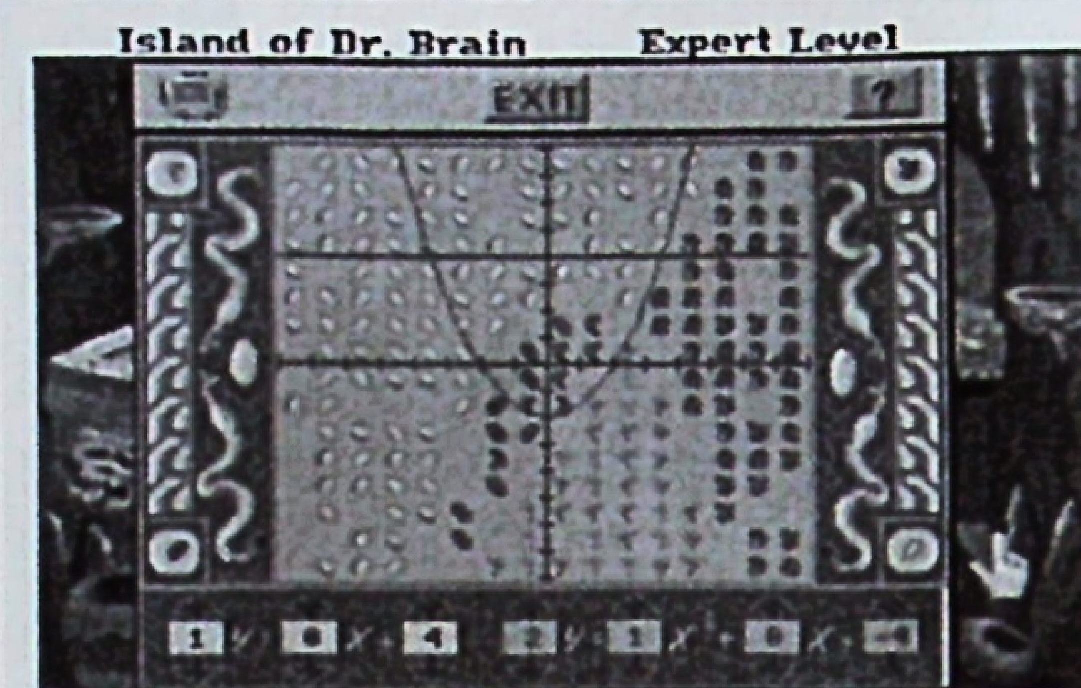


The Island of Dr. Brain

Softwarehuis: Sierra.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source.
Richtprijs: FL. 129,=

Net als ECO QUEST is ook dit een educatief adventure, al zijn de opdrachten geheel anders. I.p.v. een zoektocht in een jungle of onder water kom je hier in allerlei ruimtes, waar opdrachten vervuld moeten worden. Het gaat hierbij om opdrachten







over rekenen, taal, natuur- en scheikunde. Verder kom je allerlei puzzels tegen in diverse varianten. Opdrachten en puzzels zijn ook vaak gecombineerd om de vraagstukken wat speels te houden. Los je alles goed op, dan kun je verder naar een volgende lokatie en als het niet meteen lukt, kun je wat hulp krijgen.
De spellen zijn geschikt voor kinderen vanaf 12 jaar en door het veranderen van de moeilijkheidsgraad kunnen ook volwassenen veel lol aan de spellen en puzzels beleven. Beeld en geluid zijn van de bekende Sierra kwaliteit, dus goed. De bediening is eenvoudig en veel van de opdrachten zijn in de hogere levels best pittig te noemen.

Dit pakket is de opvolger van THE CASTLE OF DR. BRAIN en als je dit hebt gespeeld weet je ongeveer wat je te wachten staat. Buiten muziek en geluidseffekten komen we ook nog wat spraak tegen. De ikonen en menu's komen we ook weer tegen en in de doos vinden we een handleiding vol wetenswaardigheden, tabellen achtergrondinformatie, zodat je dit boekje ook kunt gebruiken als je het spel niet speelt.
Al met al heel leuk voor een breed publiek.

Alfred.

```
BEELD:            8
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     8
PRIJS:            7
```

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Sid Meier Triple Pack

Softwarehuis: MicroProse.
PC & compatibles, min. 640Kb., EGA, VGA, MCGA, Tandy 1000.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker.
Roland, AdLib (alleen bij Covert Action en Railroad Tycoon).
Richtprijs: FL. 108,=



Alweer een verzamelpakket van Microprose, maar nu met 3 titels van Sid Meier. Omdat Sid Meier verantwoordelijk is voor Railroad Tycoon is het de tweede keer dat Microprose dit programma in de aanbieding heeft, want buiten dit Triple Pack heeft Microprose ook z'n eigen verzamelpakketten en aanbiedingen.

Heavy Pack

De doos bevat buiten de diskettes en het gebruikelijke reklamemateriaal de 3 volledige handleidingen, zoals ze bij de originele pakketten ook werden geleverd, zodat het geheel nogal gewichtig is geworden (bijna 900 gram). Eveneens gewichtig is de inhoud, want het triple pack bevat 3 interessante titels: RAILROAD TYCOON, COVERT ACTION en PIRATES! RAILROAD TYCOON zal vrijwel iedereen wel kennen en wil je de recensie nog eens nalezen, dan vind je die in Software Gids nr. 3. COVERT ACTION is wat minder bekend doch zeker geen kleine jongen. De recensie kun je vinden in Gids nr. 7. Het is een spionage-adventure met wat aktie en diverse puzzels. Het arcadedeel is niet bijzonder lastig, dus de liefhebbers van snelle re(akties) kunnen er beter niet aan beginnen. Door de diverse moeilijkheidsgraden is COVERT ACTION een uitdaging voor een groot publiek. PIRATES! is de wat zwakkere broeder van het trio. Het spel mist variatie en ondersteunt geen geluidskaarten. De beelden zijn alleen in EGA of CGA, zodat het allemaal wat magertjes overkomt.

De twee andere broeders maken het echter wel weer goed, maar dan moet je ze beiden nog niet hebben. Zijn het voor jou alle drie onbekende titels, dan is dit TRIPLE PACK zonder meer een aanrader. Speciale eisen worden aan de hardware niet gesteld, maar op een XT lopen alle spellen wat traag. Een eenvoudige AT (b.v. 10Mhz.) is voldoende om de spellen goed te kunnen spelen.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

INSTINKER

Cocktel Vision is alweer een softwarehuis, dat lid is geworden van de Sierra familie. Op zich niets bijzonders, zoiets gebeurt de laatste tijd wel vaker, maar vervelend wordt het als Sierra dan de titels van de nieuwe familieleden onder een andere naam en in een nieuwe verpakking gaan uitbrengen.



THE PROPHECY

THE PROPHECY is de naam, die Sierra aan dit spel heeft gegeven, terwijl het eerder,door Cocktel zelf als WEEN (met als ondertitel 'The Prophecy') werd uitgebracht.,Op de doos komen we de oude naam "WEEN" nergens tegen. Misschien is het een,poging om dit zwakke spel toch nog leuk te laten verkopen.
De recensie van WEEN -en dus van PROPHECY- kun je lezen in Software Gids nr. 17. Ook in de doos van Sierra blijft het spel onder de maat.



POLICE QUEST
In Pursuit of the Death Angel

Softwarehuis: Sierra.
AT & compatibles, min. 640Kb., harddisk, EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source.
Richtprijs: FL. 89,=

Ook van Sierra is deze nieuwe VGA-versie van het inmiddels al bejaarde eerste deel van POLICE QUEST. Nieuwe plaatjes, nieuw geluid en uiteraard de bekende ikonen zijn aan het spel toegevoegd. Gebleven is het verhaal, dus de titel is minder interessant als je het spel al een keer hebt gespeeld. Sierra heeft de prijzen van de oude titels iets verlaagd.

Gedeeltelijk wordt gewerkt met kleine afbeeldingen in een achtergrondscherm. Op belangrijke momenten worden beeldvullende plaatjes getoond. Beeld en geluid zijn van de inmiddels bekende Sierrakwaliteit: goed maar niet opzienbarend. Omdat het origineel nog met teksten werkte is het nu soms even zoeken hoe je ergens moet komen, want een tekstopdracht als "exit building" heb je niet meer tot je beschikking. Je moet zelf via kamers, gangen en deuren de uitgang zien te vinden. In het spel zit een partijtje poker verwerkt en met de nieuwe graphics is dit soort onderdelen aanmerkelijk leuker geworden.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



A-TRAIN
CONSTRUCTION SET

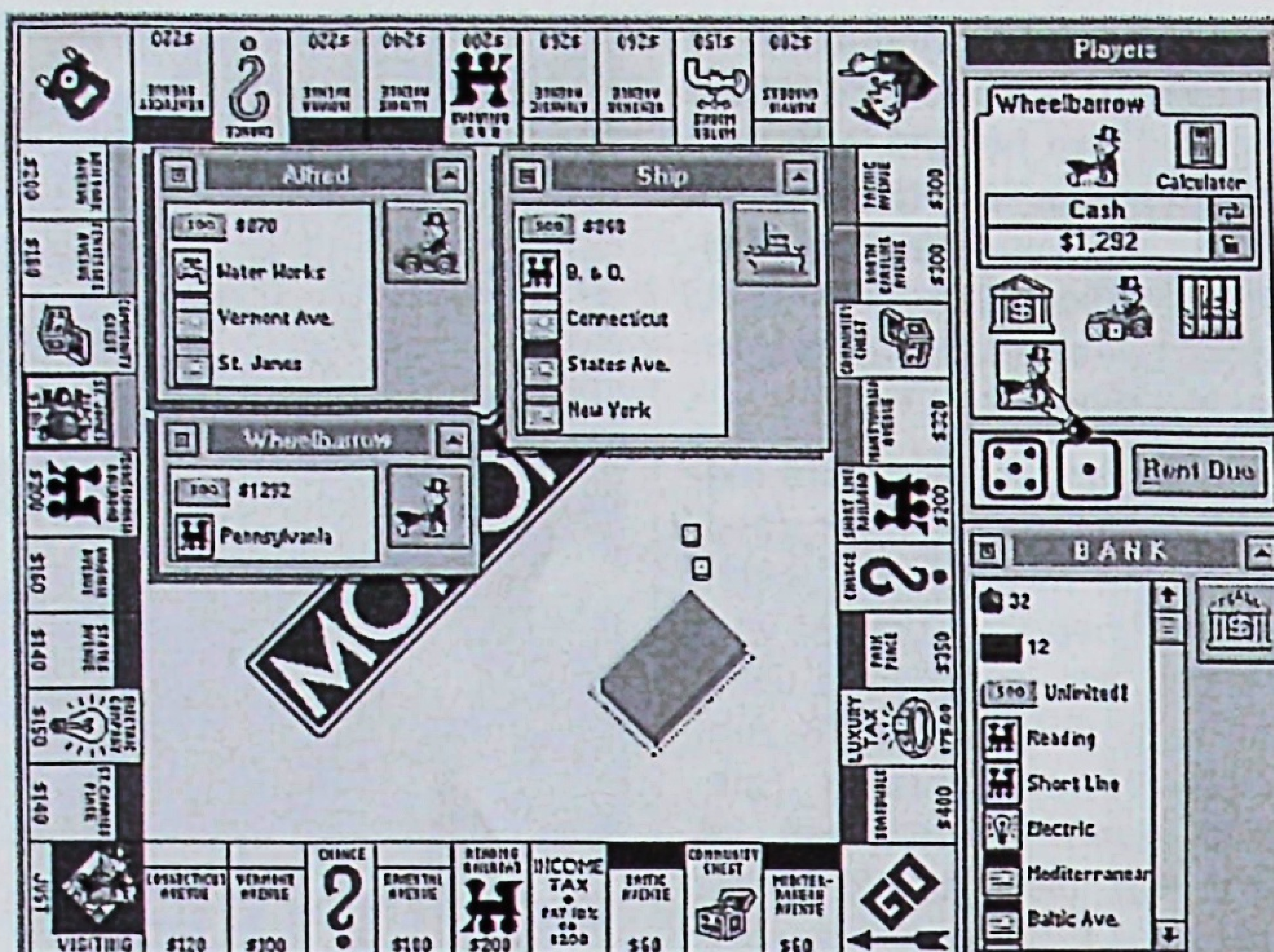
Softwarehuis: Maxis.
Werkt alleen samen met A-TRAIN.
Diskettes: 3.5"
Richtprijs: FL. 49,50

Een volledig verslag van het hoofdprogramma en alle technische informatie kun je vinden in Software Gids nr. 15. Deze Construction Set maakt het mogelijk enkele spelelementen aan het programma toe te voegen. Met dit pakket kun je het aantal tegelijk rijdende treinen uitbreiden tot 27, waarbij het aantal spoorbanen onbeperkt uitgebreid kan worden. Rivieren, meren, bergen en eilanden kunnen verplaatst, toegevoegd of verwijderd worden. Stukken terrein kunnen aangepast worden en verder kunnen enkele opties gewijzigd worden, zodat -min of meer- vals gespeeld kan worden. Hiertoe is het ook mogelijk om de gesavede spelsituaties en scenario's aan te passen met een editor. De software bevat tevens 6 nieuwe scenario's.
Deze Construction Set is een must voor de A-TRAIN fanaten! De prijs is heel aantrekkelijk!

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





MONOPOLY DELUXE

**Softwarehuis: Virgin Games.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., harddisk, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of meer.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek: PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Tandy sound.
Effekten/spraak: PC-speaker, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox Sound Master, Covox, Big Mouth, Digi Speech DS201, Lantastic Voice Adapter, Media Master, Echo 2, Sound Source, Tandy SL/TL/EX/HX/SX.
Richtprijs: FL. 149,=**

**Aanbevolen configuratie: 80386 computer met muis.
Van dit programma is een aparte Windows versie leverbaar.**

Het spel is gemaakt onder licentie van Parker Brothers, zodat het originele bord en de originele spelregels aangehouden zijn. Deze spelregels zijn meteen de standaardinstellingen als je het spel voor de eerste keer opstart, doch zijn wat beknopt in de handleiding weergegeven; wie het bordspel goed kent heeft een fikse voorsprong!
Je kunt met meerdere personen spelen en met meerdere computerpartijen; in totaal echter niet meer dan 9 partijen. De kracht van de computerpartijen is instelbaar d.m.v. 3 opties: zwak, middelmatig en sterk. Alles wat het originele bordspel bevat is ook in deze computervariant opgenomen, maar vrijwel alles is instelbaar. Zo kun je 12 animaties en 8 geluidseffekten in- of uitschakelen en kun je 20 spelonderdelen veranderen. De snelheid van de animaties en van de teksten is regelbaar. Buiten het standaardspel is er ook nog een verkorte versie en een variant met een tijdslimiet. De spelregels bij deze afwijkende varianten vind je eveneens in de handleiding.

Het scherm is opgebouwd in hoge resolutie (640x480) met 16 kleuren, zodat er ruimte is voor veel details. Met alle animaties en geluidseffekten ingeschakeld (waaronder spraak bij diverse onderdelen) is het bordspel een fraai en leuk computerspel geworden. De menu's zijn erg toegankelijk en de bediening is een fluitje van een cent. Als je een tijdje hebt gespeeld kun je diverse animaties, teksten of geluiden uitschakelen en diverse snelheden opvoeren om zodoende de aandacht op het spel zelf toe te spitsen. Hoe leuk en aardig geluidseffekten en animaties ook kunnen zijn; na een tijdje ken je ze wel.

Bordspellen zijn bijna nooit geschikt voor één speler en vaak nog wat saai met z'n tweetjes. Computervarianten zijn dan ook het leukst als je alleen of met z'n tweeën zo'n bordspel wilt spelen. Het is dan ook jammer dat je voor het toch niet geringe bedrag geen mogelijk hebt om via een (nul)modem met twee personen te spelen (b.v. tegen enige computerpartijen). Wil je toch met een ander op één computer spelen, dan zul je afwisselend voor het scherm plaats moeten nemen en in dat geval is het aan te bevelen de computerpartijen tussen de 'humans' te plaatsen, zodat de speeltijd van de computer gebruikt kan worden om van plaats te ruilen.
Speel je alleen en is MONOPOLY één van je favoriete spellen, dan haal je met dit pakket een zeer fraai en leuk alternatief voor het bordspel in huis.

Alfred.

```
BEELD:            8
GELUID:           8
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     6
PRIJS:            6
```

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





NATIONAL LAMPOON'S CHESS MANIAC 5 BILLION and 1

**Softwarehuis: Spectrum Holobyte.
AT & compatibles, min. 80386(SX) 25Mhz., min. 2Mb., VGA, DOS 5.0 of hoger, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek: Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Roland Sound Canvas, Sound Blaster(PRO), Pro Audio Spectrum.
Effekten en spraak: AdLib, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, Soundblaster(PRO), Tandy DAC.
Richtprijs: FL. 159,=**

Van de 2Mb. geheugen moet 1Mb. EMS geheugen zijn. Op de harddisk neemt het spel 25Mb. in beslag. Ideaal is een 80486 machine.

Na diverse schaakspellen met animaties zoals BATTLE CHESS nu ook een humoristische schaakvariant met animaties. De beelden zijn in VGA dus minder indrukwekkend dan de hi-res SVGA plaatjes van BATTLE CHESS 4000. Voor de schaakstukken is gebruik gemaakt van slecht bewerkte videobeelden van acteurs en op deze beelden wordt ingezoomd als een gevecht gaat plaatsvinden. Alle afbeeldingen op het schaakbord zijn iets wazig en de animaties zijn niet meer dan matig. Net als bij andere schaakspellen kan gekozen worden uit 2 borden (3-D en 2-D), vele opties en een in sterke regelbare computerpartij. Op dit gebied heeft het spel niets meer of minder in huis dan andere varianten. Het spel moet het dan ook geheel hebben van de humor en in dit geval is het heel speciale Amerikaanse ongein: "shit" en "damned" zijn de hoogtepunten in de conversatie; "nasty" en "sexy" zijn de lokkers. 'Shit' ben ik volop tegengekomen, 'damned' heb ik elke minuut gehoord, 'nasty' en 'sexy' zullen waarschijnlijk slaan op de buikdanseres die verpakt is alsof ze op weg is naar de Zuidpool.
Het spel wordt begeleid door een saaie slaperige stem, die bij sommigen misschien op de lachspieren werkt, maar bij mij alleen de oogleden zwaar maakte. De animaties schijnen ook humoristies te zijn, maar ik vind ze slecht en vervelend. BATTLE CHESS 4000 doet het allemaal leuker en beter (zie Software Gids nr. 19).

Wil je persé een grappige schaakvariant, zoek dan een winkel op die dit spel kan demonstreren, want ik kon nergens iets leuks ontdekken. Mooi, anders of beter dan de concurrenten is het spel zeker niet. Beeld, muziek, geluidseffekten en animaties zijn zwak.

Alfred.

```
BEELD:            5
GELUID:           5
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            4
```

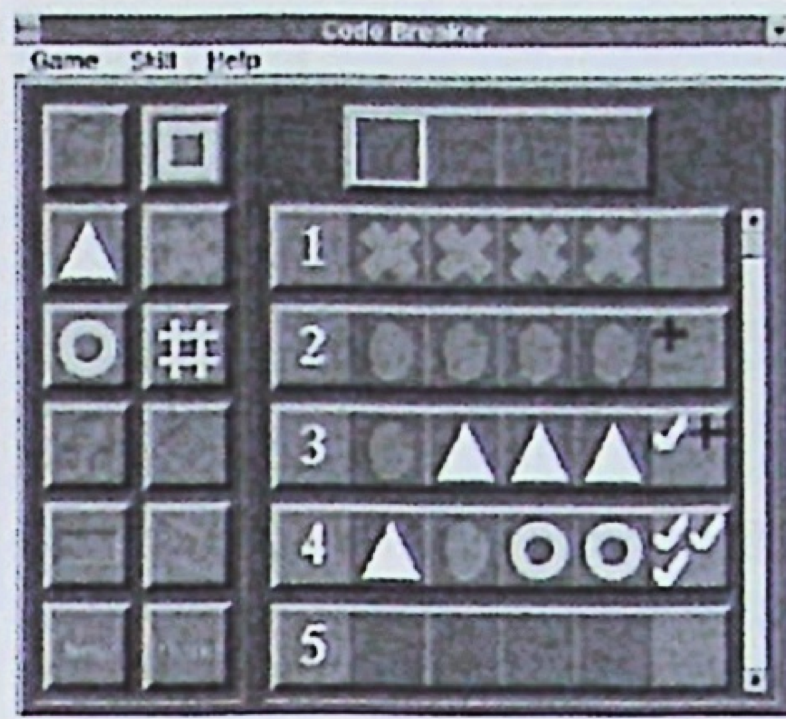
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

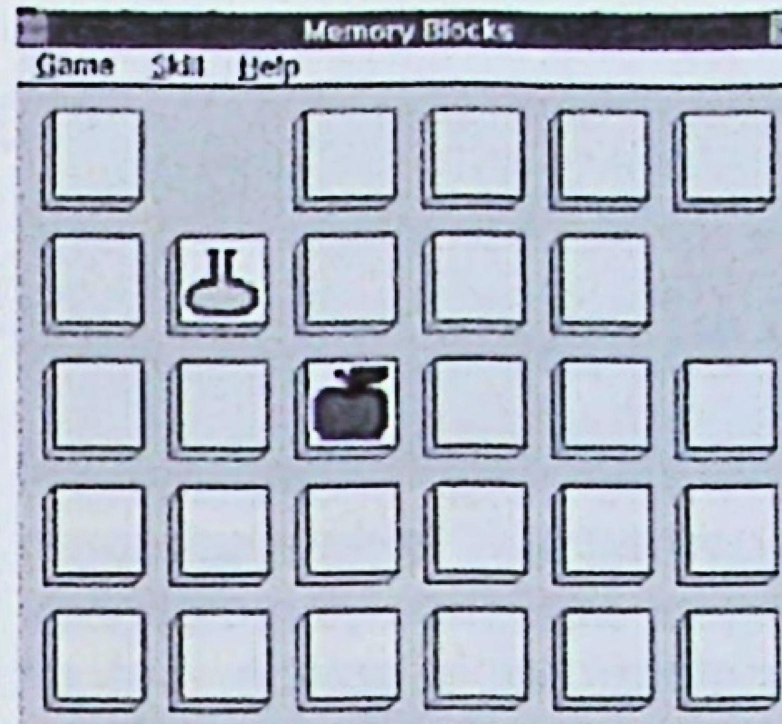


SYMANTEC GAME PACK

Softwarehuis: Symantec.
AT & compatibles, min. 80286, DOS 3.1 of hoger, Windows 3.0 of hoger, harddisk, CGA, EGA, VGA (VGA monochrome of kleur), muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Richtprijs: FL. 89,=

Dit spellenpakket voor Windows bevat 6 eenvoudige spellen, die allemaal ook te vinden zijn in de Public-Domain bestanden voor aanzienlijk minder geld. Onder Windows kun je de volgende spellen spelen:

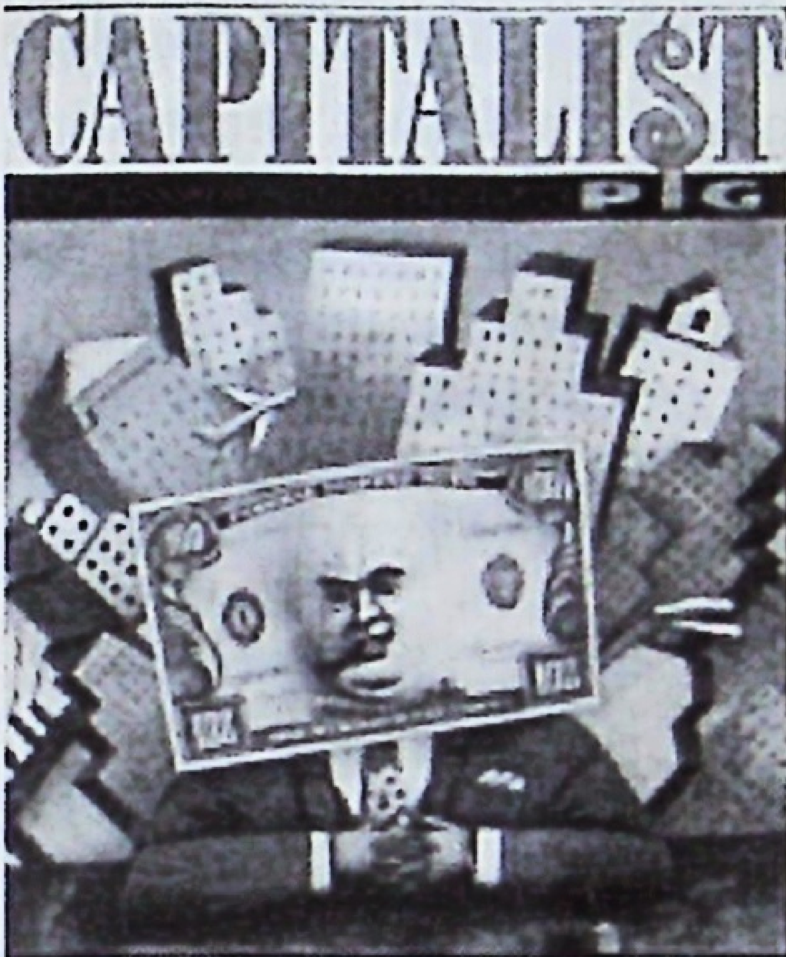




JACKS (een behendigheidsspel), HANGMAN (Galgje), SMART DOTS (een soort Boter, Kaas en Eieren), MEMORY BLOCKS (memory), PICK UP STICK (Mikado variant) en CODE BREAKER (bekend van RTL-4 TV en teletekst). Alle spellen zijn zeer eenvoudig uitgevoerd en doen het zonder geluid. Aardig als je nog niets hebt en niet weet waar je PD-software vandaan moet halen.

BEELD:	4
GELUID:	n.v.t.
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	5

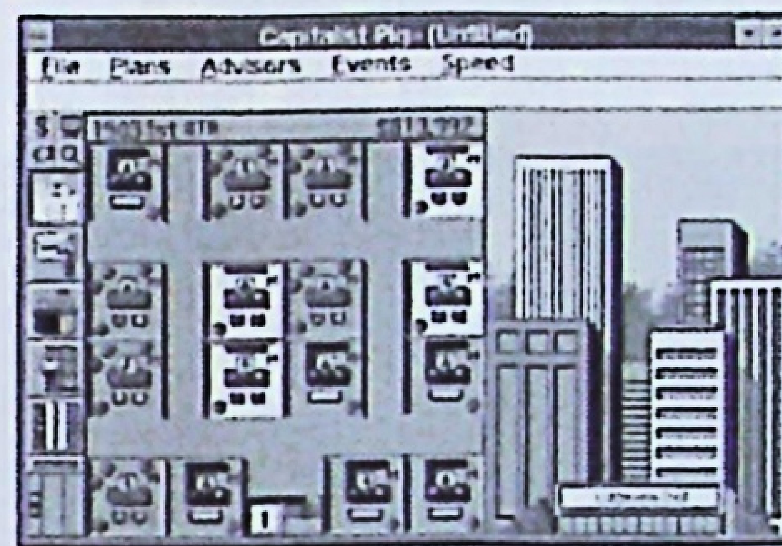
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

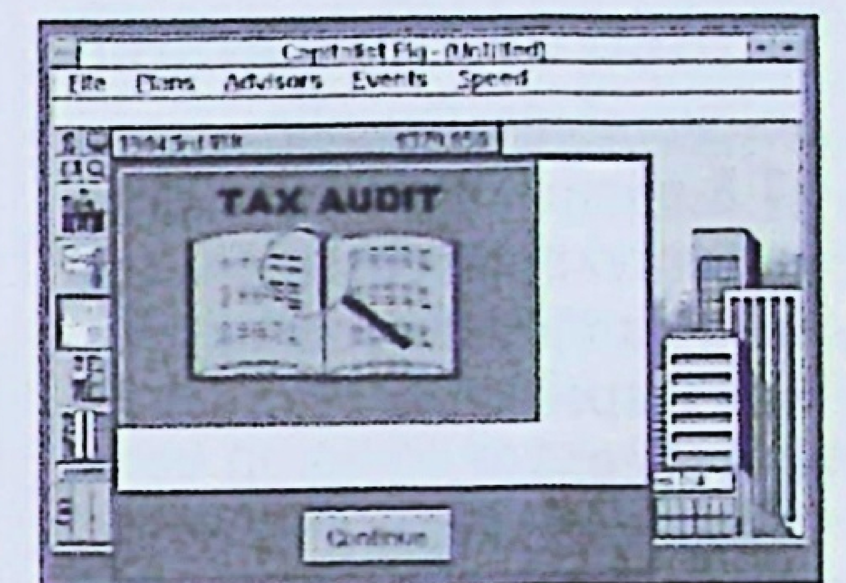


CAPITALIST PIG

Softwarehuis: Pigworks.
AT & compatibles met Windows 3.0 of hoger, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Geluid: PC-speaker, Windows Multimedia.
Richtprijs: FL. 159,= Ook leverbaar voor Macintosh.

CAPITALIST PIG is een business-simulator, die alleen onder Windows draait of op een Apple Macintosh computer. Je krijgt het management over een bedrijf en moet alles doen om de organisatie draaiende en gezond te houden. Je krijgt te maken met belastingaanslagen, branden, terroristische activiteiten, inflatie e.d. Verder moet je zorgen voor het personeelsbestand en moet je onderhandelen bij akties (stakingen) van het personeel. Via allerlei menu's kun je investeren, proberen de belasting te ontduiken, adverteren, geld lenen etc. etc. Buiten de menu's heeft het programma allerlei statistieken, waarop je je verrichtingen in grafieken kunt overzien. Je kunt alle instellingen opgeven via 3 hoofdmenu's met daarin een businessplan, een marketingplan en een financial plan. Daarbuiten heb je de beschikking over enkele adviseurs. Al met al een beetje SimCity op een kantoorstoel. Doe je het goed dan kun je het bedrijf uitbreiden en zie je op het plaatje je gebouw





met een etage groeien.

Net als bij de meeste Windows-programma's is het beeld erg eenvoudig, al zie je bij dit spel wel enkele kleine animaties. Maximaal worden 16 kleuren weergegeven; ook als je onder Windows met 256 kleuren kunt werken. Waar het gaat om grafieken, tabellen en menu's is het allemaal netjes verzorgd, want voor dit werk is Windows uitermate geschikt. Heb je een geluidskaart, die door Windows wordt ondersteund, dan krijg je automatisch muziek en geluidseffekten bij het spel. De spelkwaliteit is heel redelijk, maar beeld en geluid halen het niet bij soortgelijke programma's die onder DOS draaien. Toch heeft dit pakket een prijskaartje waarvoor je veel fraaiere DOS-programma's kunt krijgen. Is deze prijs geen bezwaar en wil je persé alles onder Windows doen, dan krijg je binnen de mogelijkheden van Windows een heel redelijk spel met een flinke en rijkelijk geïllustreerde handleiding.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

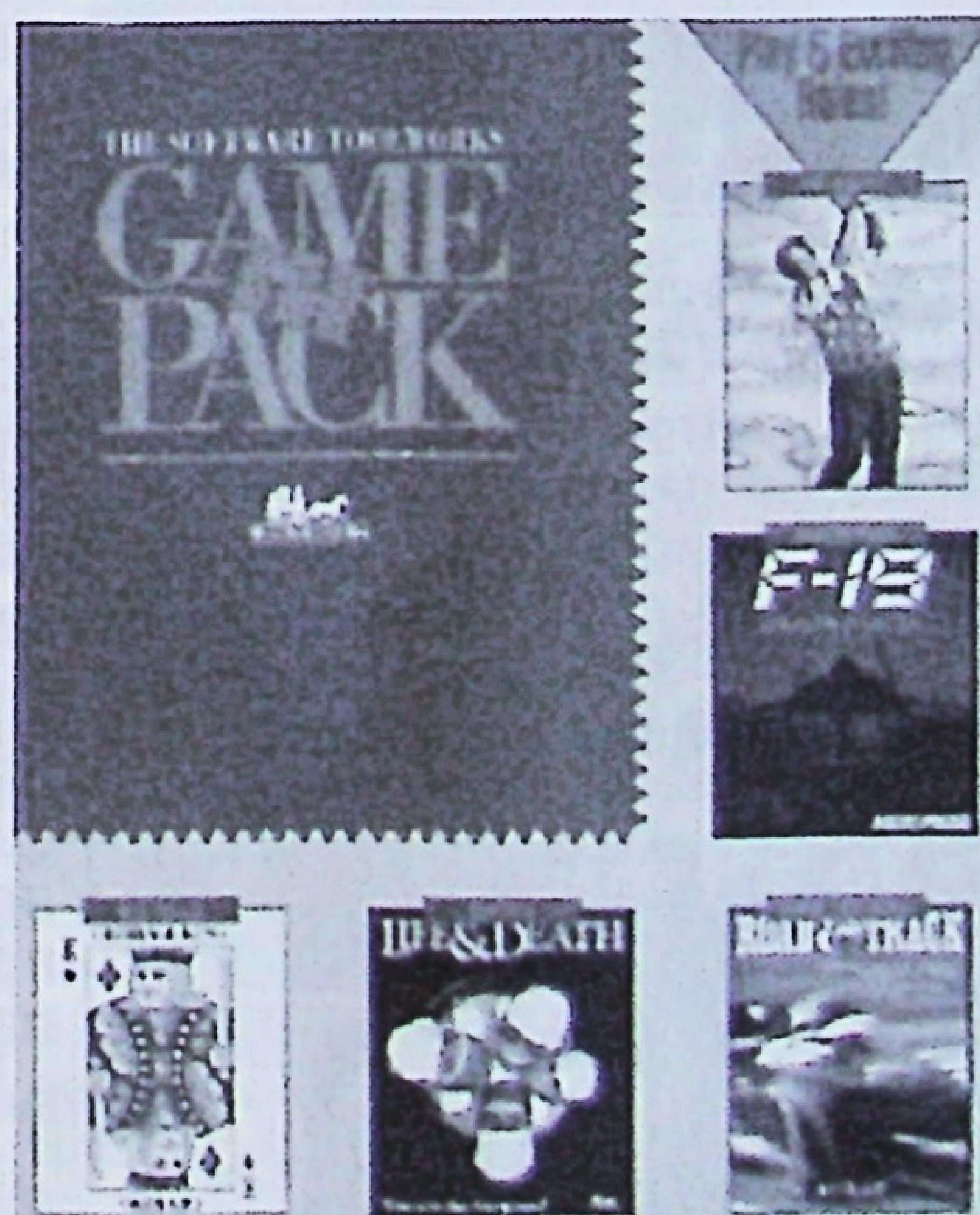
GAME PACK 3

Softwarehuis: The Software Toolworks.
PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Innovation, Pro Audio Spectrum, CMS-Gameblaster.
Richtprijs: FL. 108,=

Er wordt wat verzameld in softwareland. Dit is alweer het derde pakket van The Software Toolworks, waarin nu slechts 2 titels van dit bedrijf zelf en 3 titels van andere softwarehuizen.

JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF AND COURSE DESIGN. Dit golfspel ondersteunt VGA, bovengenoemde geluidskaarten en kan gespeeld worden met 1-4 spelers.

F-19 STEALTH FIGHTER. Deze flightsimulator werkt onder CGA, EGA, VGA, Tandy en Hercules. Ook geluidskaarten worden ondersteund en besturing met joystick is mogelijk.



ROAD & TRACK. Dit is een Formule 1 racesimulator die gebruik maakt van VGA. Muziek loopt via de geluidskaarten, maar de geluidseffekten worden via de interne speaker ten gehore gebracht.

LIFE & DEATH. Dit is een ouwetje. Beelden alleen in CGA en geen geluid. Alleen enkele bliepjes via de interne speaker.

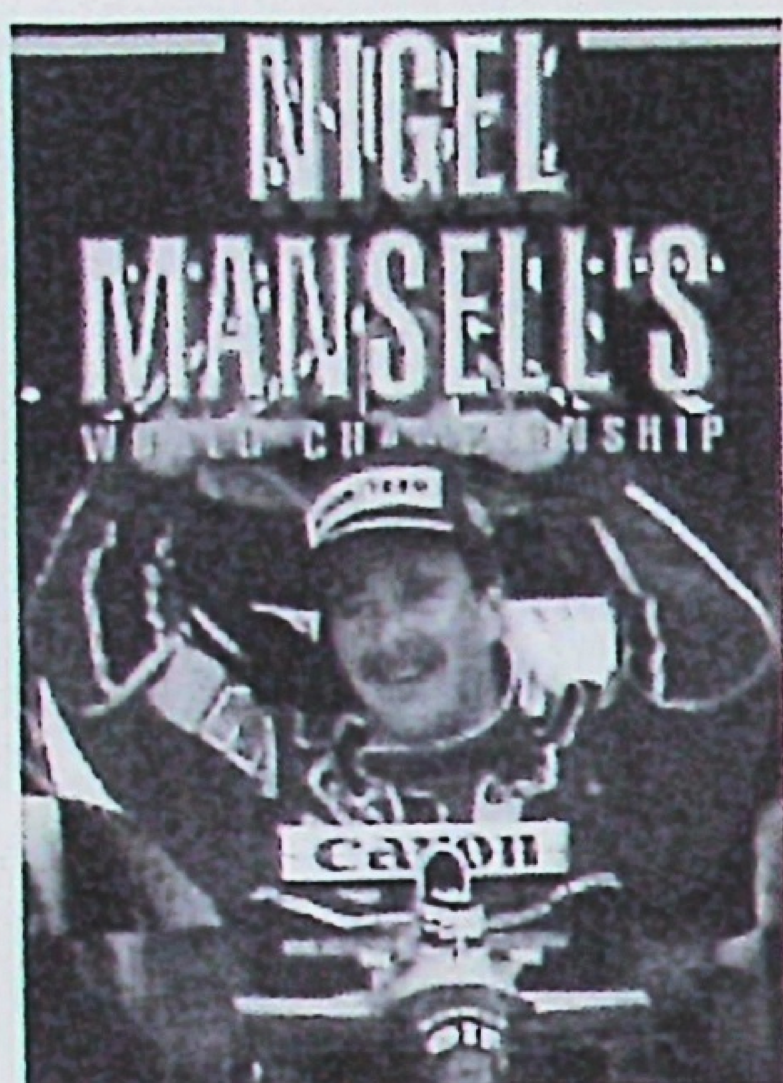
CRIBBAGE KING. 2 Amerikaanse kaartspellen: Gin en Cribbage. Beelden in VGA.

Alle spellen zijn verouderd maar zeker niet slecht. Grote uitzondering is LIFE & DEATH. Dit is nog de eerste CGA-versie zonder geluid en dat valt tegenwoordig echt uit de toon. Vijf gevarieerde spellen voor een leuke prijs dus. De 5 handleidingen zijn samengevoegd in één boekje.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Softwarehuis: Gremlin.
AT & compatibles, VGA. Zie verder tekst recensie.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib.
Richtprijs: FL. 109,=
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.



Bij dit spel worden geen specificaties gegeven voor de hardware van de PC. Op een 10Mhz. AT kan het spel wel draaien, maar in slooomoootiooon. Wil je een beetje lekker rijden, dan heb je een AT met minimaal 25Mhz. nodig. Scheuren kan alleen vanaf 386/33Mhz. Op een Amiga 500 gaat het nog net, maar ook hier gaat het allemaal wat lekkerder als de processor wat sneller is. Op een Atari-ST is de snelheid net acceptabel.

AMIGA/ATARI-ST

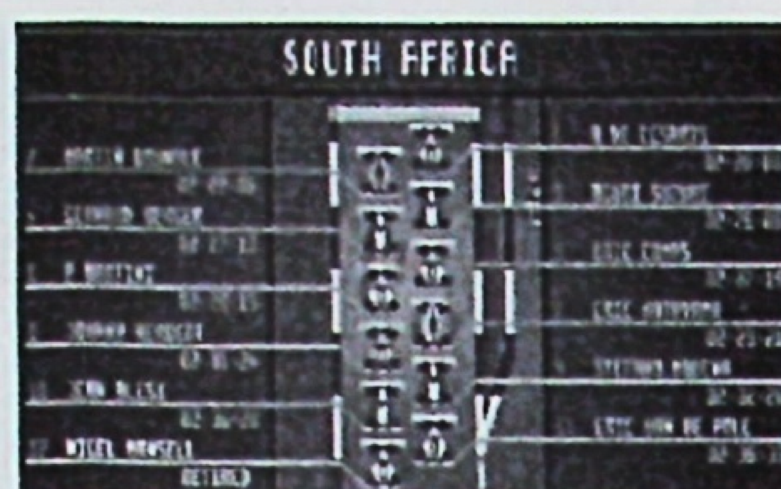
Wie één van deze computers heeft hoeft dit spel echt niet te kopen, want b.v. LOTUS ESPRIT of JAGUAR JX220 zijn vele malen beter dan deze software; sla de rest van dit verhaal dus maar over.

PC

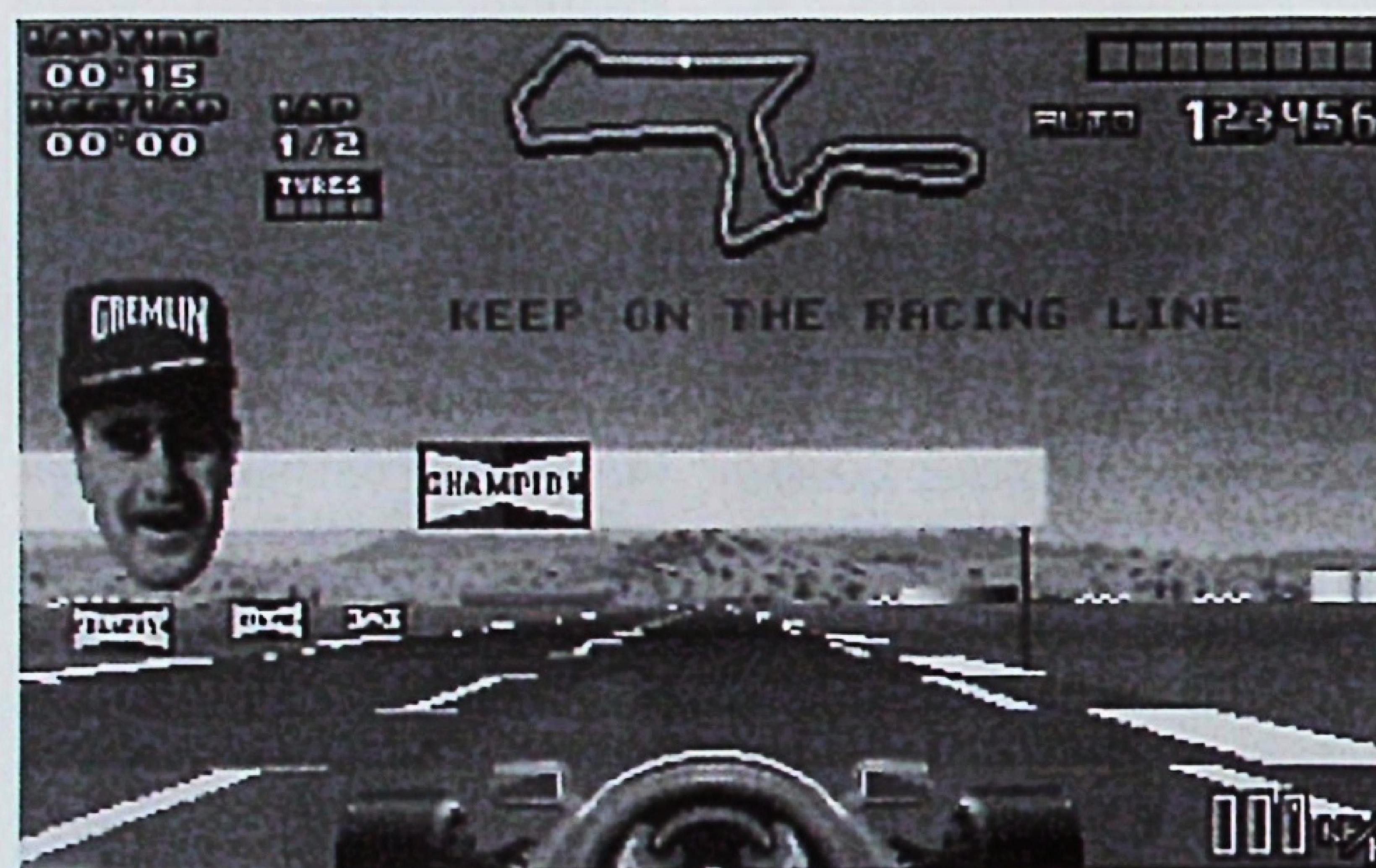
Voor de PC is dit soort programma's wat schaarser. F1-simulators zijn er wel, maar dit is veel meer een racespel, want enigszins natuurgetrouwe nabootsingen van wat er zoal op een race-circuit plaatsvindt tijdens het rijden kom je hier niet tegen.

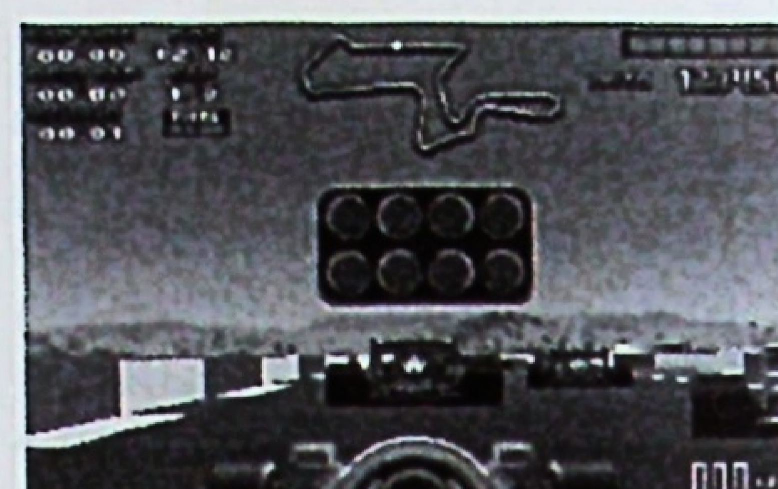


Voornamelijk lekker scheuren tegen een redelijk scrollende achtergrond is wat je met dit programma kunt doen. Crashen, spinnen e.d. zit er niet in. Bij een botsing neemt de conditie van de wagen af, wat wordt weergegeven met een balkje op het scherm. Wel wordt gebruik gemaakt van de circuits uit het race-seizoen 1992 en heb je dus keuze uit



16 bekende racetracks. In het spel kun je andere motoren, remmen, banden, schokdempers etc. op je wagen zetten om de prestaties te verbeteren. Er zijn verschillende niveaus om te rijden. Van bijna volautomatisch -waarbij je nauwelijks hoeft te sturen- tot een variant met handgeschakelde bak, waarbij je het sturen en remmen helemaal zelf





moet doen. Je kunt vrij racen, kwalificatie wedstrijden rijden of meedoen aan een race met volledige bezetting van het veld.

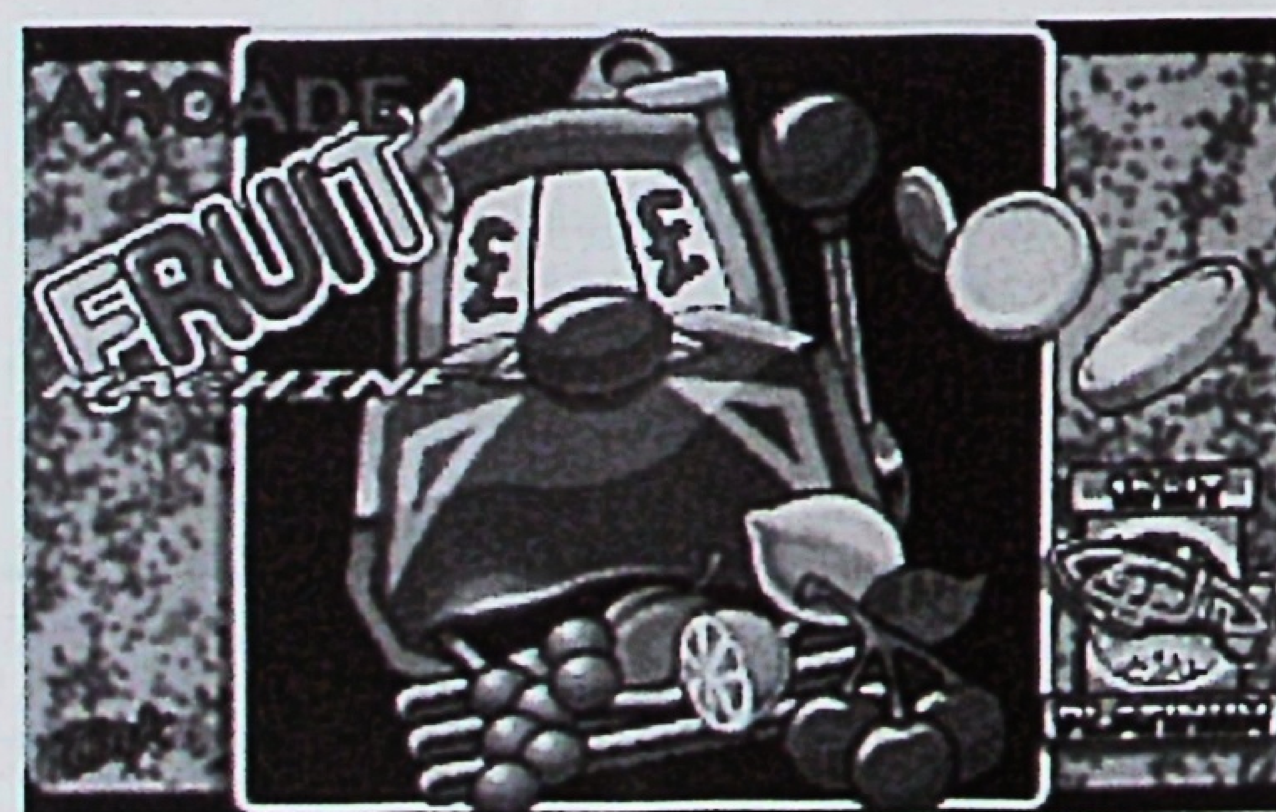
Al met al een leuk racespel, waarmee je meteen aan de gang kunt, want de bediening is eenvoudig. De beelden zijn redelijk, maar missen de leuke details die je in andere programma's vaak tegenkomt. Het geluid is slecht. Alleen de AdLib synthesizer wordt gebruikt en met een trompet-achtig geluid is gepoogd om het motorgeweld weer te geven; dit is jammerlijk mislukt.

Alfred.

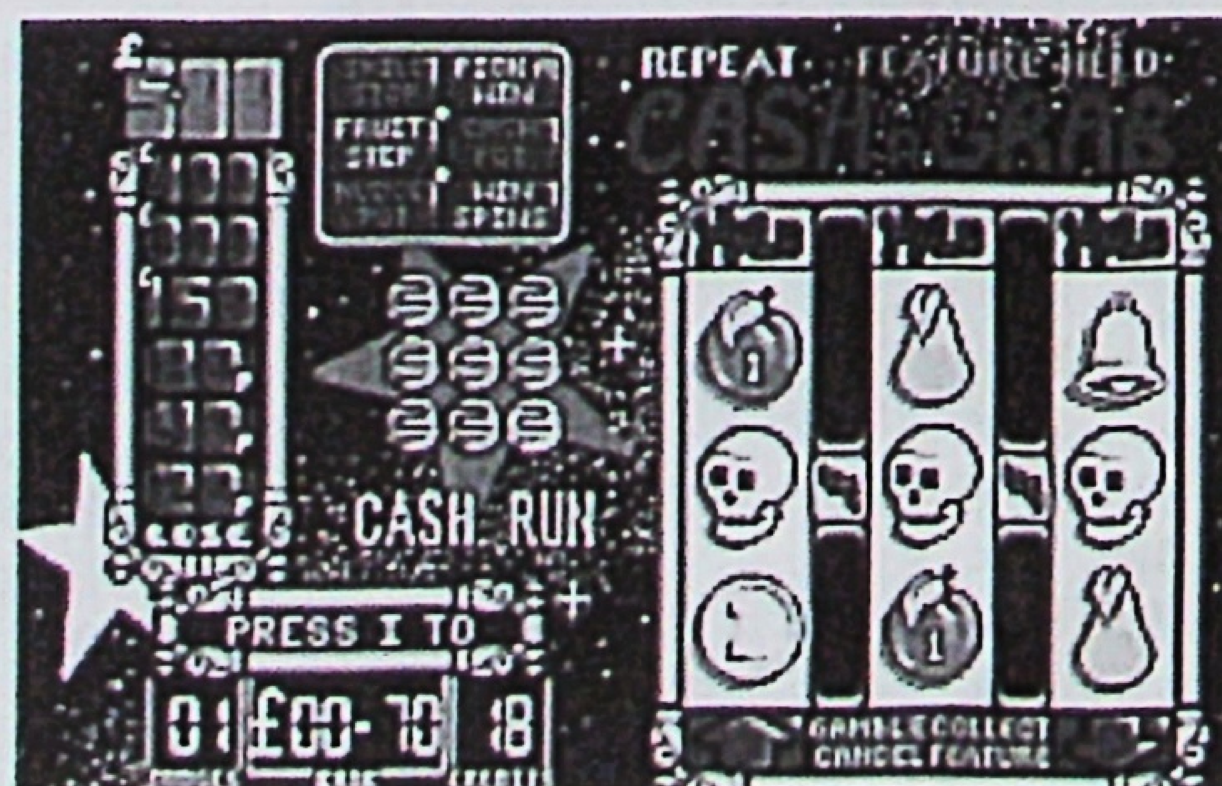
BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

ARCADE FRUIT MACHINE



Softwarehuis: Zepplin Games.
AT & compatibles. EGA/VGA 16 kleuren.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib.
Richtprijs: FL. 39,95
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.



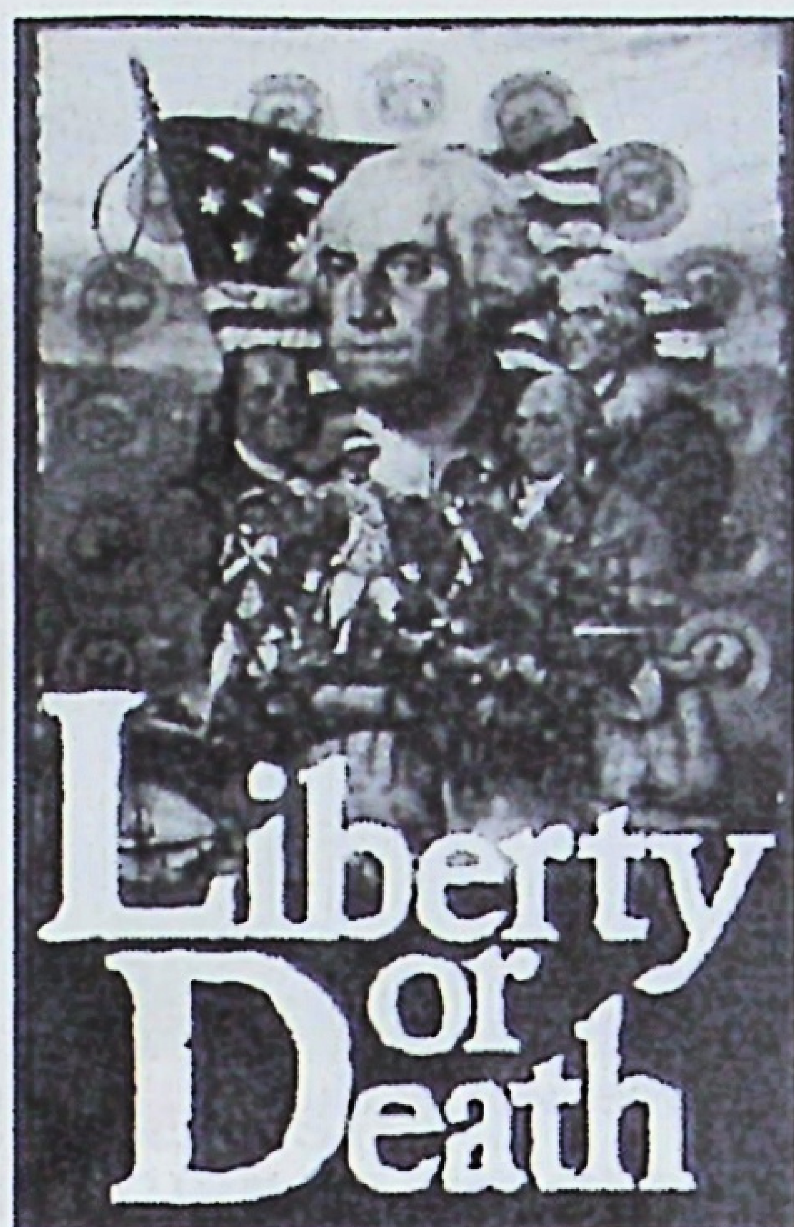
Eénarmige bandiet, Slotmachine, Fruitmachine, als het beestje maar een naam heeft. Dit is ongecompliceerd speelgoed voor de PC. Het spel kan zowel van disk als van de harde schijf gespeeld worden, neemt weinig ruimte in beslag en kan dus leuk tussendoor eventjes opgestart worden. De fruitmachine heeft alle standaardmogelijkheden van de gokkasten in de speelhallen, zoals HOLD, COLLECT & GAMBLING, SKILL STOP, BONUS HOLD, CASH POT etc. en nog wat extra spelelementen. Muziek krijg je bij het introplaatje over een AdLib of compatible geluidskaart en geluidseffekten hoor je via de interne speaker. Beeld -16 kleuren- en geluid zijn redelijk.
Gewoon een lekker ding voor een lief prijsje.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

De vrijheidsstrijd in Noord-Amerika

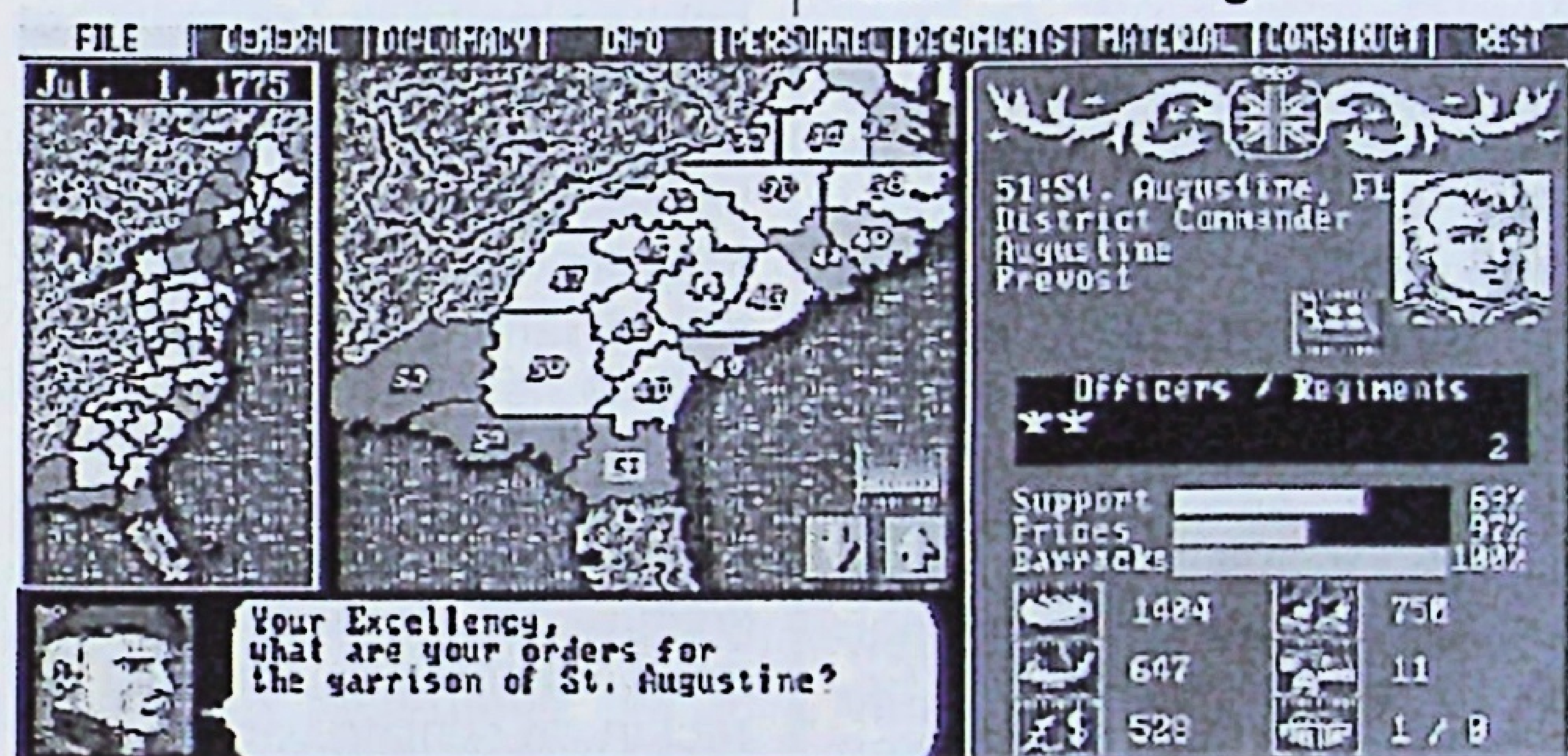


Liberty or Death
Softwarehuis: Koei.
AT & compatibles, min. 640Kb., DOS 2.0 of hoger, EGA, harddisk aanbevolen.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

Het Britse Rijk was in het laatste kwart van de achttiende eeuw bijna op het toppunt van zijn macht. Spanje en Frankrijk (de twee andere wereldmachten) hadden weinig meer in te brengen en de rust leek weergekeerd in het enorme koloniale rijk. Leek, want in 1775 begonnen de dertien koloniën in Noord-Amerika zich te roeren. Jaren van uitbuiting hadden kwaad bloed gezet in het zeer winstgevende gebied en de Amerikanen begonnen zich steeds heftiger te verzetten. Protesten en boycots werden gevolgd door relletjes. Na de 'Boston Tea Party', waarbij een voor Engeland bestemde vracht thee in het water werd gemikt, was de maat vol en besloot het moederland militair in te grijpen. Tegen de vastbesloten kolonisten onder leiding van George Washington bleek echter geen kruid gewassen.



'Liberty or Death' van het Amerikaanse softwarehuis Koei behandelt de Amerikaanse onafhankelijkheidsoorlog. Het spel vertoont duidelijke overeenkomsten met het eerder door Koei uitgebrachte l'Empereur Napoleon. Liberty or Death is net zoals zijn Europese voorganger meer een geschiedenissimulatie dan een wargame. Het veroveren van gebieden is niet zaligmakend. Het gaat er om een redelijk functionerend leger in het veld te brengen en de vijand op beslissende momenten een flinke slag toe te brengen. Daarbij moet met heel veel factoren rekening worden gehouden: de sterkte van de legeraanvoerders, de beschikbaarheid van wapens, de populariteit bij de bevolking, het oordeel van het thuisfront, om maar een paar zaken te noemen. Verder moet zorgvuldig worden omgesprongen met het beschikbare budget. Wie ongelimiteerd troepen laat aanrukken, maar vergeet om het soldatenvolkje te voeden, komt onvermijdelijk voor grote problemen te staan.



Howe

Wie Engeland speelt kan kiezen uit de generaals William Howe, Henry Clinton of Thomas Gage. De Amerikanen gooien Washington, Artemas Ward en Charles Lee in de strijd. De Britse speler staat voor de uitdaging om de geschiedenis te veranderen, hij kan proberen de opstand onderdrukken. Met name William Howe heeft daartoe de beste kansen in het eerste oorlogsjaar, omdat hij over veel goed getrainde troepen beschikt, waaronder Duitse huurlingen uit Hessen. Een dergelijk leger is echter gewend aan een 'nette' overzichtelijke strijd op een Europees slagveld. Vastbesloten vrijheidsstrijders, die op hun eigen terrein vechten, weten wel raad met troepen die netjes in rijen komen aanmarcheren. Howe ondervond het al direct in de zomer van 1775, toen hij probeerde het fort Bunker Hill in te nemen. Het Amerikaanse Continentale Leger richtte een slachting aan onder de oprukkende Britse troepen. Toen de Amerikanen hun kruit hadden verschoten viel het fort alsnog, zij het niet zonder slag of stoot. De Amerikanen hanteerden hun geweren als knuppels voordat zij zich terugtrokken.

Hierna volgden enkele Britse successen; de Amerikaanse invasie van Canada werd afgeslagen en bij de slag om Long Island in New York in het voorjaar van 1776 liet Washington zich verleiden tot een open veldslag tegen een overmacht aan Britse troepen onder leiding van Howe. De Amerikanen werden vrijwel omsingeld en konden met flinke verliezen ternauwernood ontsnappen. De invasie van New Jersey in de winter van 1776 betekende een keerpunt. Bij een onverwachte aanval op Trenton met Kerstmis werden de gevreesde Duitse troepen gedecimeerd. In 1777 deed Engeland een laatste poging om de opstand te onderdrukken. Luitenant-generaal John Burgoyne trachtte met 6000 man Saratoga in te nemen, maar stuitte op een overmacht aan Amerikaanse troepen. Na enkele schermutselingen werd het Britse leger omsingeld. Er werd besloten tot onderhandelingen, met als resultaat dat Burgoyne de wapens neerlegde en een vrije aftocht met zijn troepen naar Engeland kreeg. Het moederland gaf de strijd op en De Verenigde Staten hadden hun onafhankelijkheid.

Overzicht

Liberty or Death wordt in eerste instantie gespeeld op een overzichtsscherm met veel informatie. De koloniën zijn verdeeld in 53 districten, die langs de westkust liggen en zich uitstrekken van Canada tot Florida. In de commandofase staan per district dat wordt beheerst veel mogelijkheden open: troepen recruteren, paraderen, reclame maken voor je eigen partij, spioneren, geld lenen, informatie verzamelen, kanonnen, boten en barakken bouwen, voedsel en kruit kopen, troepen trainen en verplaatsen. Het aantal handelingen wordt beperkt door een puntensysteem en het beschikbare geld. Als een vijandelijk district wordt aangevallen, wordt een stuk van de kaart uitvergroot en kunnen de troepen worden neergezet. De strijd wordt dan uitgevochten totdat iemand zich terugtrekt. Elk kwartaal is er de regeringsfase, waarin de opperbevelhebber zich moet verantwoorden en geld beschikbaar wordt gesteld. En verder zijn er nog de speciale gebeurtenissen, zoals ziektes, hittegolven, stormen, muiterijen en dergelijke, die van grote invloed zijn op het spel.

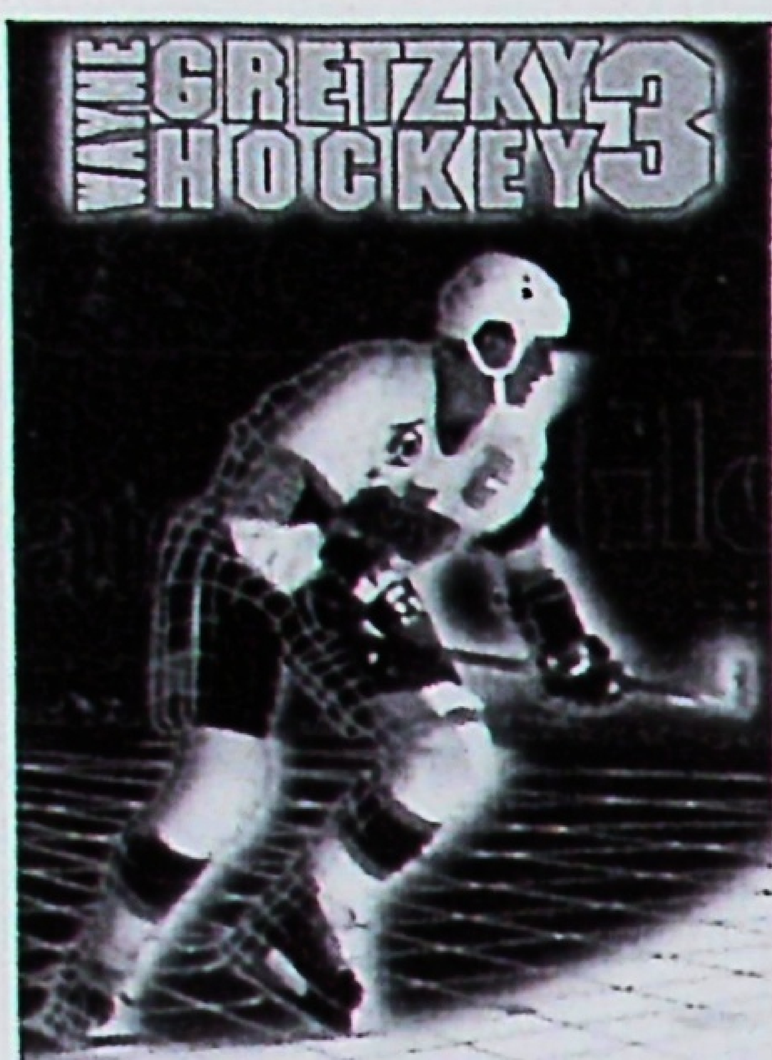
Liberty or Death maakt gebruik van eenvoudige EGA-graphics in 16 kleuren. De pictogrammen, met veel kopjes van de zo belangrijke officieren zijn niettemin duidelijk en het muisgestuurde menusysteem is zeer overzichtelijk. Er zijn diverse grappige muziekjes, die op den duur wel irritant kunnen worden. De gebruiksaanwijzing is goed, met veel achtergrondinformatie. Wel had er wel wat meer in mogen staan over de manier waarop het spel moet worden gespeeld. De speler heeft zoveel mogelijkheden, dat het in het begin echt moeilijk is om afwegingen te maken. Het slagveldgedeelte is wat teleurstellend. De kaart is blokkerig, de troepen klein en onduidelijk. Wie een overmacht aan troepen heeft wint altijd wel, met weinig troepen is het onverstandig om forten te gaan bestormen. Vergeet niet om boten en bruggenbouwers mee te nemen, want anders blijft een gedeelte van de strijdmacht nutteloos aan de verkeerde kant van een rivier staan.

Liberty or Death moet het vooral hebben van het totaalspel, waar toch aardig wat diepgang in zit. De gemiddelde wargamer zal het wellicht irritant vinden dat hij zich moet bekommeren om voedsel en politiek, de liefhebber van dit stukje geschiedenis zal zich waarschijnlijk kunnen uitleven. Het spel bezit ook een Nederlands aspect; de Nederlandse regering steunde Amerika en de Nederlandse koopvaarders brachten regelmatig goederen voor de rebellen, hetgeen leidde tot de zoveelste Engelse oorlog.

Frank Buurman.

BEELD :	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

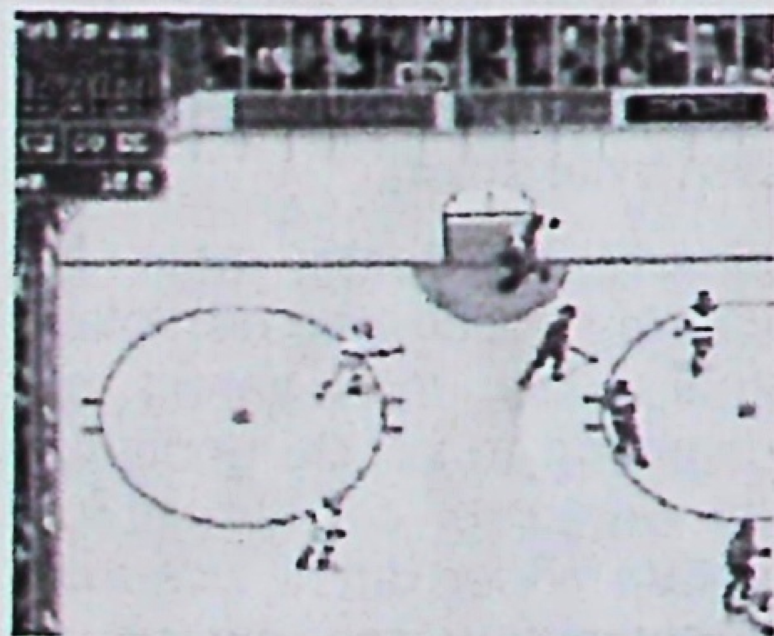
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
Softwarehuis: Bethesda Softworks.
AT Min. 286/25, VGA, MCGA, min. 640Kb.+512Kb. EMS, harddisk.
Aantal spelers: 1 of 2.
Keyboard/muis/joystick.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 139,50



EXPANDED MEMORY:
Aanbevolen wordt ons minstens 1024 EMS memory om het programma optimaal te laten draaien. Je krijgt bij 1Mb. extra geheugen meer opties dan bij 512Kb.



De schaatsen zijn geslepen en de veters worden strak aangetrokken. De stick staat glimmend te wachten op een eerste aanraking met de zwarte schijf. De zware handschoenen worden vastgeklikt en het beschermende hoofddeksel wordt stevig aangetrokken, zodat deze bij een crash met een tegenstander niet gelijk voor m'n ogen hangt. Soepel glijd ik het witte ijs op en scheur met een korte sprint naar m'n maten om een taktiek te bespreken.
Het stadion zat tjokvol en onze tegenstanders de "Devils" kwamen de één na de ander het ijs op. De scheidsrechter in z'n zebrapakkie liet de fluit eens goed losbarsten, wat voor mij het teken was me op te stellen in het midden om een eerste gevecht te leveren met de tegenstander. Iedereen stond stil en hield waarschijnlijk de adem in, toen de scheids klaarstond om de beruchte zwarte schijf tussen ons in te gooien. Na een klik met m'n muis liet de scheids de schijf los. Op dat moment stond ik ineens helemaal alleen. M'n tegenstander was dus veel geroutineerder dan ik en spurtte reeds richting goal. Verbaasd keek ik even rond waar iedereen nu eigenlijk gebleven was. Ik verplaatste mijn muispointer naar de drukte op onze helft en zette de schaatsen diep in het ijs. Als een dronken droppie gleed ik over het ijs en kreeg in het gewoel de magische schijf te pakken. Met een nog niet zo geoefende beweging knalde ik de schijf weg. Helaas knalde ik hem rakelings langs eigen doel, waarbij het gefluit van het publiek me bijna van de schaatsen wierp. Een "devil" pikte de schijf op en knalde hem met een onnoemelijke snelheid in het kleine net. De replay was fantastisch om aan te zien en het publiek ging helemaal uit de bol. Mijn maten zullen deze zet van mij niet zo waarderen, dus stel ik voor om wat details te bespreken over het spel zelf.

SPEL en GRAPHICS

Allereerst komen we zonder de ruim 90 pagina's tellende handleiding niet erg ver. De Quick Start in de handleiding is in het begin dan ook niet weg te denken. Na een korte, maar mooie intro zien we de twee groepen hun ronde draaien op het ijs. Na de beveiliging krijgen we de kans om ons team van de harde schijf te laden en te voorzien van de juiste kleur aan kleding. Tevens kunnen we een level instellen van "high school" tot "professional". We kunnen zelfs een autoplay aanklikken om een wedstrijd passief te bekijken. Het enige wat jij dan te doen hebt, is hetzelfde als de toeschouwers. Je kunt gaan lopen schelden, brullen, joelen en fluiten tot je er een droge keel van krijgt. Ook de tegenpartij kun je kleden met een opvallende kleur. Hebben we dit alles via mooie grafische beelden achter de rug, dan kunnen we beginnen met het instellen van een volgend menu, dat men het "control panel" noemt. We hebben hier de mogelijkheid om te kiezen



wat voor een scheidsrechter je wilt gebruiken of met welke snelheid het spel moet lopen. Tevens kunnen we de speeltijd instellen en de hardheid van het spel. Ook een mooie en tevens een "nieuwe" instelling is, hoe we op het veld neerkijken bij het spelen. We hebben hierbij de keuze uit het vogelperspectief (alles van boven gezien) of onder een hoek van 30 graden. De laatste is het mooiste, maar je ziet minder van het totale veld. De besturing van jezelf gaat met muis uitstekend. Je ziet doorlopend een pointer over het ijs schuiven als je de muis beweegt. De persoon, die jij moet voorstellen, schaatst direct in de richting van de pointer. Het is wel even wennen met dit soort besturing, maar het is een perfecte oplossing. De snelheid van de figuren is uitstekend en verloopt bijzonder soepel. Wat de figuren op het ijs en in het stadion aangaat, mogen we rustig vermelden dat deze prima weergegeven zijn. Geen houterige of blokkerige figuren, maar werkelijk zeer gedetailleerd.
Bij het scoren van een doelpunt kunnen we nagenieten van een replay op een scherm in het stadion, waarbij je de vingers kunt aflikken. Prachtig gedaan! De partij die een score behaald heeft, steekt juichend de sticks de lucht in. Dit zijn van die kleine dingen, die het spel juist erg interessant maken.

GELUID.

Hierover hebben we helemaal niet te klagen. Je ziet en hoort duidelijk de schaatsen over het ijs scheuren. Lichamen die tegen elkaar ketsen, geven een dof geluid en het knallen van de schijf tegen het board is niet te missen. De reacties van het publiek zijn enorm goed aangepast in het spel. Tevens krijgen we te maken met veel spraak, hetgeen uitеenloopt van 2 minuten straf tot het vermelden van de scoorder van de club.

SPEL EDIT

Dat er meer in dit spel zit dan alleen maar met bestaande teams spelen, is mooi meegenomen. We kunnen een heel team zelf aanmaken en in sterkte aanpassen. Hierbij moeten we wel even stevig van de handleiding gebruik maken, maar na een paar keer uitproberen zijn we ook hier zo achter. Via het 'Clipboard menu' kunnen we zelfs de computerpersonen van ons samengestelde team laten aanwijzen om eventueel te wisselen van speler. Je kunt tenslotte wat vermoeid raken tijdens het spelen of niet? Dit kun je dus netjes laten regelen. Tevens hebben we de mogelijkheid om een aanvalsprocedure te ontwikkelen, die we in 3 varianten kunnen laten uitvoeren. Dit is niet het enige; er is nog veel meer te doen om een optimaal team samen te stellen. Je zult je niet vervelen met dit pakket.

KONKLUSIE

Geluid en snelheid doen het prima in dit spel. Als je een 386/25 (of sneller) in je bezit mag hebben, dan zul je zien dat de animaties werkelijk voorbij glijden over je scherm. De Quick Reference Guide is een welkom gegeven, want hierin vind je ongeveer een kleine 100 keys die besproken worden. Het ziet er in het begin allemaal een beetje verward uit, maar na een uurtje of 2 proberen en de mist in gaan, zul je zien dat de resultaten merkbaar beter worden. Maak je muismat maar schoon en beleef een keiharde sport op je monitor.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

Softwarehuis: Electronic Arts.
Amiga 500(+), 600, 1000, 1200, 2000, 3000 met min. 1Mb.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3x3.5".
Richtprijs: FL. 99,=

Het Midden-Oosten: een smeltkroes van conflicten. Generaal Kilbaba wil op zijn manier de wereld aan z'n voeten hebben; natuurlijk met geweld. Vlieg met je AH-Apache heli tegen deze tiran. Gebruik je Hydra raketten en je Hellfire stukken, vernietig tanks, chemische fabrieken, SCUDS en vliegtuigen. Vergeet niet doelloze VS-soldaten mee te nemen, die ergens in dit gebied rondhangen.

HET SPEL

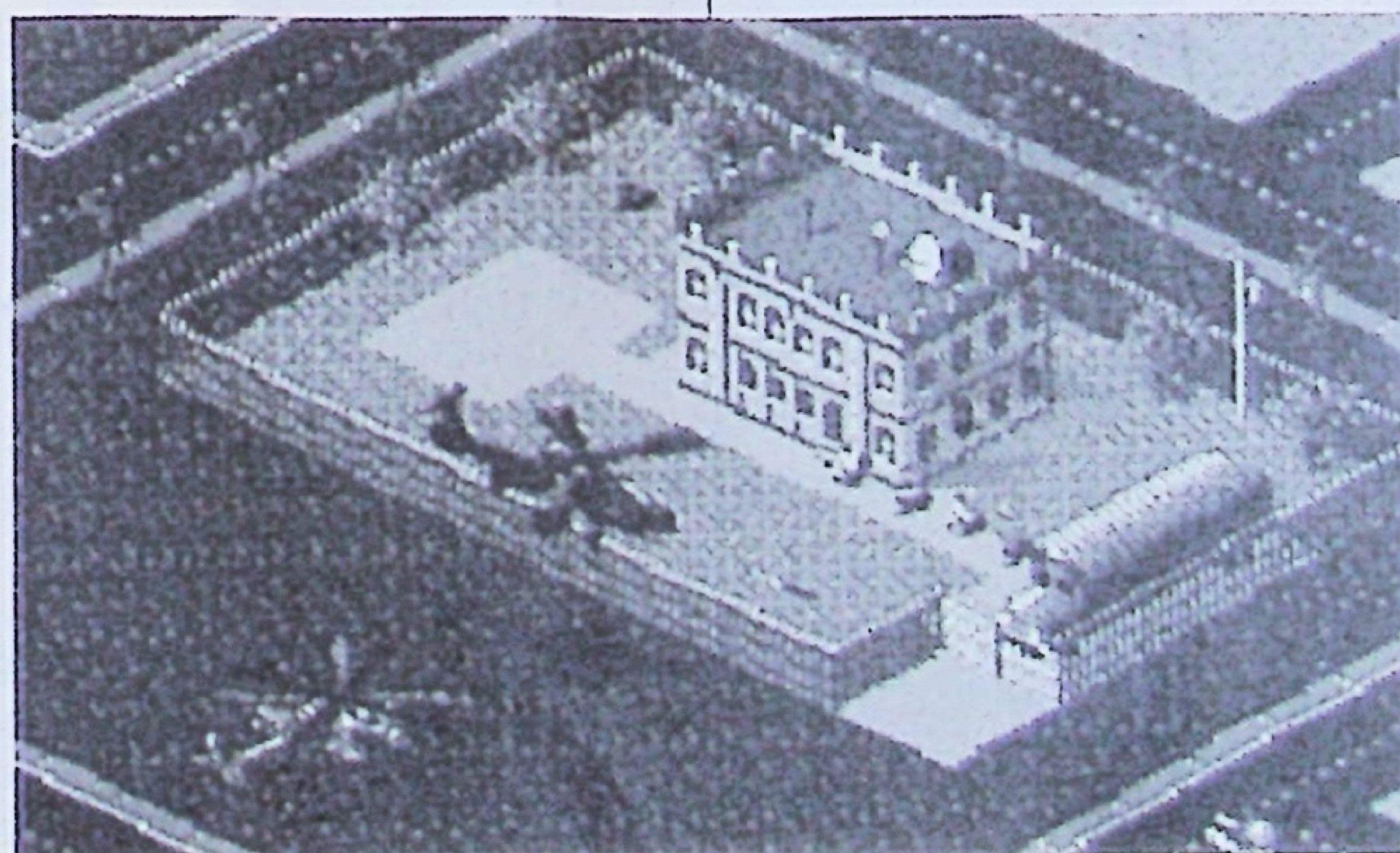
Na een indrukwekkende demo met een goede sound kunnen we ons gereedmaken voor het echte werk. We beklimmen onze Apache met een co-piloot aan boord en verlaten het moederschip. Via de kaart weten we snel genoeg waar we moeten zijn. De opdrachten zijn ons bekend, maar over de tegenstand die we mogen verwachten, tasten we vooralsnog in het duister.

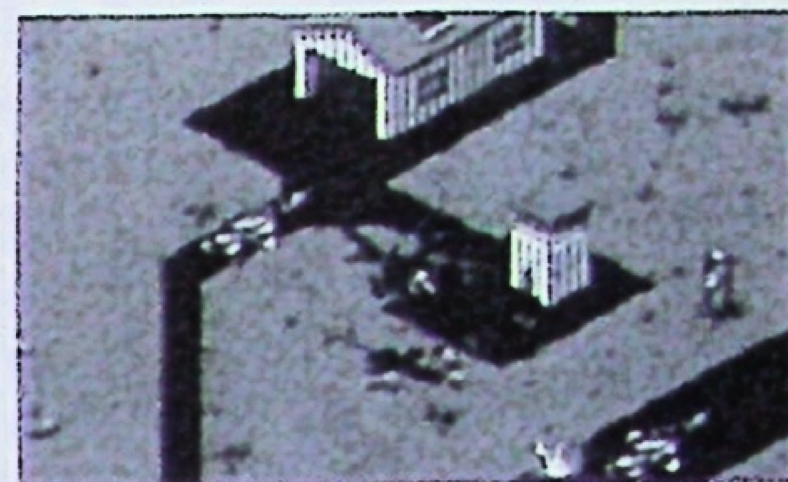
In ieder geval verwacht men van ons dat we 4 objecten uitschakelen, die reeds voordien besproken zijn. Na het kiezen van een piloot met enige ervaring (weinig dus) verlaten wij het Fregat en koersen richting kust. Alles wat je meemaakt is te bekijken van bovenaf, onder een lichte hoek. Je Apache vliegt onder jouw leiding de gewenste richting uit en komt als eerste (of niet natuurlijk) de Amerikaanse vlag tegen met daarbij wat brandstof en een vracht reservemunitie. Tevens ontdekken we hier een landingsboot, die wacht op enkele Amerikaanse soldaten die we nog moeten bevrijden en/of oppikken. Een groot wit kruis op het strand geeft duidelijk aan waar we moeten landen om de gevangenen of gewonden af te zetten. Aangezien we natuurlijk vanaf het Fregat al voorzien zijn van een boordevol kanon, Hellfires en de overheerlijke Hydra's, kunnen we het pakket aan het strand beter even laten liggen, totdat er zich een kritische situatie voordoet.
Die situatie kom je gelijk al tegen als je de eerste duinen overgevlogen bent. Het duidelijke "help" was het eerste verbluffende wat ik tegenkwam. Je hoorde het duidelijk, maar je zag niemand. Even een grotere cirkel maken en ja hoor: daar stond iemand te springen met opgeheven armen. Tevens werd deze landgenoot stevig door een duister iemand onder vuur genomen. Even de snuit van het toestel draaien en een salvo van het kanon legde hem het zwijgen op. Het vuren van dit kanon is in geluid goed weergegeven. We mogen dan ook even kijken hoe de kogels eerst het zand in spuiten en daarna het lichaam doorzeven (geen bloed gelukkig) om tenslotte een omvallend ventje te zien, dat nog een duidelijke laatste kreet slaakt. Het zenuwachtige kereltje onder me liep steeds heen en weer, zodat het lastig was hem op te pikken. De ladder werd via mijn co-piloot automatisch neergelaten. Eindelijk had ik hem goed voor de ladder en rap werd ie naar binnen gehaald.
Het was de hoogste tijd m'n opdracht maar eens waar te maken, dus vol power naar het oosten (map oriëntatie). Dat viel jammer genoeg even tegen, want een paar mijl verderop stond er alweer iemand te zwaaien en te gillen:" Over here...over here", dus die weer oppikken en verder. Opeens



verschijnt er een stel barakken. Een rondrijdende tank schijnt het op me gemunt te hebben, vandaar maar even overschakelen naar de "Hydra's" en met een korte druk op m'n vuurknop verlieten minstens 4 van deze jongens mijn toestel. De tank scheen daar behoorlijk moeite mee te hebben en explodeerde met een luid kabaal. De volgende keer toch maar wat zuiniger met de Hydra's, want we zijn er zo doorheen.

De barakken werden natuurlijk bewaakt, net als alle andere objecten. Ook hier moest even een salvo geplaatst worden om verder met enige rust te kunnen werken. Na een salvo op een barak, bleek deze bewoond door gevangenen. Je kunt je wel voorstellen, dat die mannen echt stonden te huppelen (in ondergoed) om opgehaald te worden. De ladder werd weer neergelaten met tevens één van mijn mannen, om de zwakke vrienden te kunnen onderscheppen. Dit vond ik trouwens een zeer geslaagd detail. Opeens vertelde mij een damesstem, dat we aardig krap in onze brandstof zaten. Dus...direct richting strand om bij te tanken en de gewonden afleveren. Het afleveren van je gewonden gebeurt ook automatisch. Je vliegt netjes boven de aangewezen plek en je Apache zakt vanzelf naar beneden. De mannetjes verlaten het vliegtuig en maken een sprongetje in de lucht (leuk detail) van blijdschap. Daarna nemen ze plaats in het wachtende troepenschip. Voor mij werd het tijd om eerst eens in de buurt wat brandstof te tanken en tevens wat wapens bij vullen.





Natuurlijk heb ook ik al menige crash moeten doorstaan. Toch gaf ik de moed niet op en probeerde verder in het spel te komen. De moeite werd achteraf beloond, want een SCUD inrichting had ik nog niet eerder mogen ontdekken. Dit zijn trouwens wel zeer zware objecten, die met moeite te vernietigen zijn. Tijdens het spelen zul je regelmatig te horen krijgen dat je zonder brandstof zit of dat je een beetje door je vuurkracht heen bent. Dit is op te lossen d.m.v. het goed kijken naar de objecten op de grond. Vooral barakken, loodsen of zelfs rotsformaties geven soms erg leuke dingen prijs, die je met je haak op kunt pikken.

MISSIES

De missies die gevlogen worden zijn erg uiteenlopend en zeer variabel. We krijgen te maken met 4 Campaigns, die weer onderverdeeld zijn in aparte missies. We noemen er even een paar: Bevrijd gevangenen van het Jacht. Ambassade redding. Bescherm de olievelden. Vernietig Biologisch wapencomplex. Red de piloten uit de zee, etc. In ieder geval is er zat te doen en zal het je aardig tegenvallen om elke missie gladjes te doorlopen.

KONKLUSIE

Eerst dacht ik, dit wordt weer hazevet op de vuurknop, maar dat viel allemaal best mee. In ieder geval zitten we met dit spel aangaande het geluid erg goed bij de Amiga en wat betreft de graphics is dit best de moeite waard. Houd je van vliegwerk met action en strategie (is er wel degelijk) dan zit je met DESERT STRIKE prima. Let vooral eens op de kleine dingen, die in het programma verwerkt zijn. Ik weet zeker dat er nogal eens gelachen kan worden.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DOG FIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

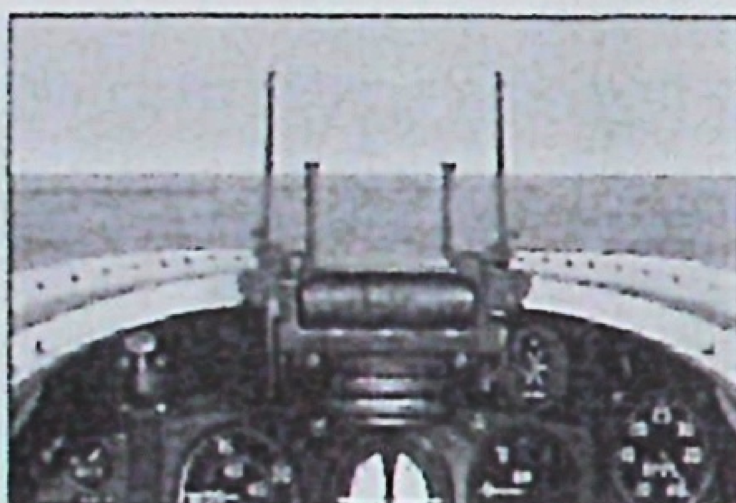
Softwarehuis: MicroProse.
AT & compatibles, min. 80286 16Mhz., min. 1Mb., harddisk, DOS 5.0 of hoger, VGA/MCGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,50

DOG FIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

MicroProse heeft eindelijk het produkt van een bijzonder moeizaam verlopen project op de markt gebracht. Zou het pakket eerst "Duel" of "Air Duel" geheten hebben, uiteindelijk is gekozen voor de naam "Dogfight". Het doel van het in 1991 door MicroProse reeds opgestarte project, waaraan veel leden van het Vector Graficx team (B-17) hebben meegewerkt, was het creëren van een ongeëvenaarde tool-box, specifiek voor luchtgevechten. Hierin zijn voorzien modem-play (tot nu toe alleen 2400 Baud), uitwisseling en combinaties van toestellen uit verschillende tijdperken en volledige nauwkeurigheid in vlieggedragingen. En het mag gezegd worden, Microprose is hier tot op zekere hoogte ook in geslaagd.

DOGFIGHT is een vector-grafisch georiënteerde flightsim, met supersnel gegenereerde modellen, hetgeen zich uit in vloeiende beweging en fijngevoeligheid van het stuurmechanisme van de toestellen. De wire-frames (computerweergave) van de toestellen zijn uitstekend en de vliegroutines zijn goed. Er is echter geen gebruik gemaakt van de zgn. state-of-the-art technieken om modellen te renderen (voorzien van oppervlaktedetail), te shaden of andere technieken waarbij je het gevoel zou moeten krijgen die 486 niet helemaal voor niets gekocht te hebben. Alleen in de intro bewijst MicroProse, dat men zeer goed in staat is om gedigitaliseerde beelden en computergerenderde modellen in een filmachtige animatie te zetten, maar daar blijft het dan ook bij.
Voorwaarde voor een goede en snelle beeldopbouw is wel een VGA kaart met een snelle VGA-bios chip. In hanteerbaarheid scoort deze simulator zeer goed. De besturing is eenvoudig en heeft met relatief weinig toetsen van doen.





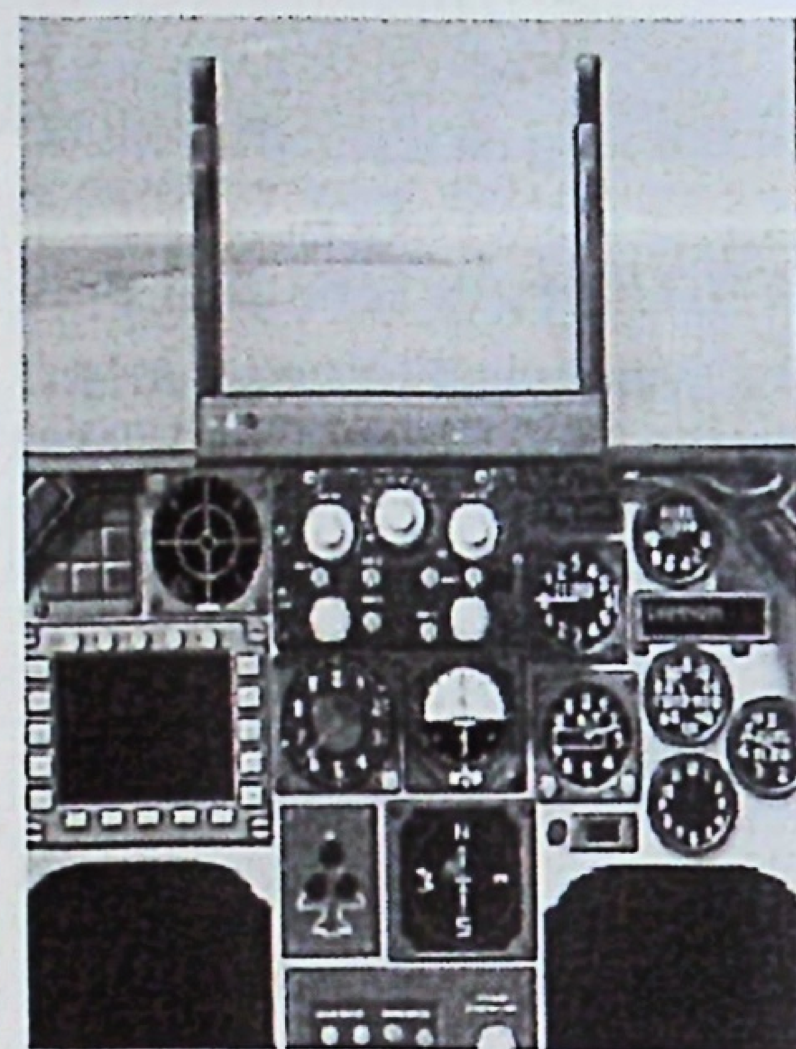


De externe views en de middelen om doelen op te sporen zijn eenvoudig (zij het niet allemaal 100% reëel) te hanteren en een 360°/180° view optie is opgenomen. Binnen een half uur hebben we de functies en toetsen onder de knie. Vergelijken we dit met Falcon 3.0 of F-15 III, dan kunnen we alleen maar concluderen dat DOGFIGHT weliswaar van een andere programmaklasse is, maar niet van een lager spelniveau.

Dit pakket leent zich in tegenstelling tot gecompliceerde andere pakketten om vlak voor het eten een half uurtje te vliegen zonder het idee te hebben dat we aan spelgenot iets in moeten leveren. Zoals reeds gezegd, aan realisme is wat ingeboet. Zo zie ik in mijn Spitfire steevast een groen volgkruis op mijn canopy, dat de richting van mijn tegenstander aangeeft op dat moment. Ook in mijn Sopwith Camel uit 1915 heb ik dezelfde feature. Maar goed. Erger is het feit, dat in de programmering van de vliegroutines wederom de zwaartekracht ten opzicht van de voortstuwingskracht van de straalmotor niet als onafhankelijke factor is bepaald. Oftewel: zolang ik stuwkracht heb, berekent de computer een correctie voor de zwaartekracht (of de centripetaalkracht) om een realistische vluchtbaan te tonen. Als midden in de lucht de motor wordt uitgezet, weet de computer niet hoe het vervolg berekend moet worden en wordt een eindeloos trage daling ingezet, alsof er nog toegevoegde stuwing zou zijn. Laten we wel wezen, de eerste jets die kunnen blijven zweven moeten nog worden uitgevonden. Maar over het algemeen zult u van deze optie weinig gebruik willen maken (of het is om te zien of ik gelijk heb).

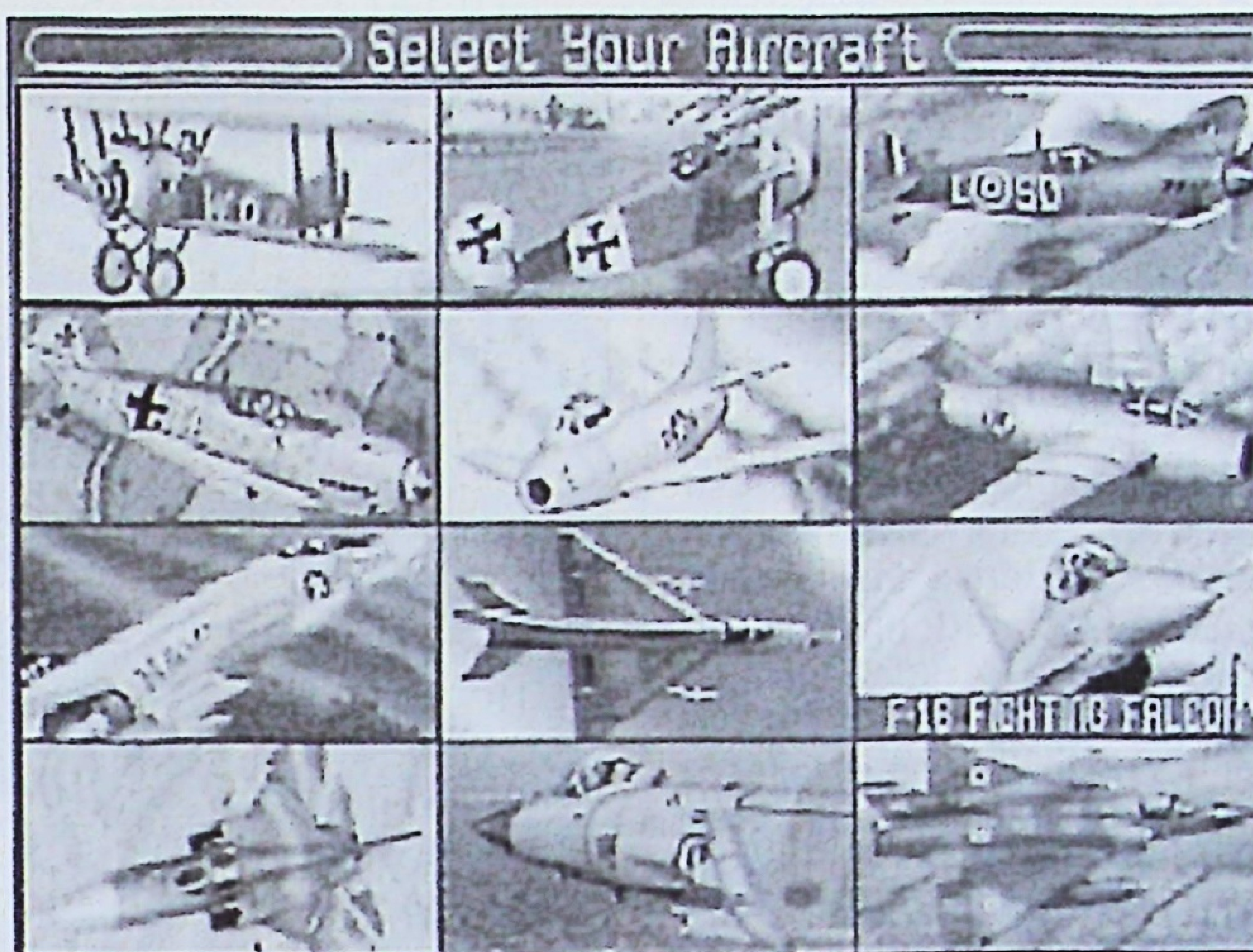
Het spel (pakket) bestaat eigenlijk uit 3 hoofdmodulen; "Duel mode", waarin u één tegen één in de zes verschillende oorlogstijdperken kunt vliegen in twaalf verschillende toestellen, die het programma rijk is. Dit loopt van W.O. 1 in





de Fokker Triplane en de Sopwith Camel tot de F16 en Mig-23 in de Israëlische schermutselingen in Libanon, tachtig jaar later. Een interessante verschijning in de reeks is de Harrier in de Falkland omgeving. In de Duel mode vliegt de speler dus altijd tegen één vaste tegenstander, die wordt bestuurd door de computer. Natuurlijk kunnen uitgangsposities van de toestellen door de speler beïnvloed worden, maar veel opties zitten er niet in dit deel van het programma.
Het volgende deel van het programma "Missions", geeft de speler de mogelijkheid om missies te vliegen in de zes scenario's, waarbij naast het eigen toestel meerdere ondersteunende toestellen gecommandeerd (niet bestuurd) kunnen worden om te helpen het missiedoel te behalen. De opdrachten zijn altijd een combinatie van patrouille- en aanvalstaken en bevatten zowel lucht- als gronddoelen. Een nadeel van de missies, die zijn ingebouwd in het programma, is dat ze altijd hetzelfde zijn. Per toestel dat men kiest per scenario is er één vastgelegde missie. Na deze een aantal keren met verschillende opdrachten voor de diverse toestellen gespeeld te hebben, wordt dit al snel saai. Hierbij moet wel gezegd worden dat het ontbreken van meerdere missies per scenario de enige

opmerking is die geplaatst moet worden t.a.v. dit onderdeel. In zekere zin kan de atmosfeer van de missies zeer goed meekomen met "ACES" en "SWOTL". Alleen variatie ontbreekt.
De kern van het programma bevindt zich eigenlijk in de derde module, die "What if?" getiteld is. In de eerste alinea is al aangeven dat het project, dat aan dit programma ten grondslag ligt, tot doel had een uitnemende luchtgevecht simulator te programmeren. In deze module vinden we de meeste elementen terug van de oorspronkelijke bedoeling: "Head-to-head modemplay", "freeflight" en "Computer vs Player". De modemoptie installeert voorbeeldig, alhoewel een redelijke kennis van het geënstalleerde modem wel aanwezig moet zijn. De Baudrate, waarmee gecommuniceerd kan worden, is echter ten hoogste 2400. Dat betekent dat ook als er op de server een snelle PC staat, alle spelopties op minimaal verbruik gezet moeten worden om nog met een enigszins redelijke simulatiesnelheid te vliegen. Het communiceren van de beide programma's in besturing en uitwisselen van lokatie-informatie verloopt correct. De verwachting is dat er snel een versie van "Dogfight" zal uitkomen, waarbij tot 9600 Baud gespeeld kan worden. Let op de doos! Naast het verbinden van een tweetal PC's via modem is het ook mogelijk om een nulmodem (een kabel) toe te passen, waarbij volledig dezelfde procedures gevolgd moeten worden als bij de installatie van het modem. Ook dit werkt goed. De "Computer vs Player" optie is het spelonderdeel, waarbij 2 typen toestellen uit verschillende tijdperken willekeurig tegen elkaar ingezet kunnen worden. Dit principe is in EA's Chuck Yeager Advanced Combat Trainer



ook al neergezet. DOGFIGHT blijft in de mogelijkheden iets achter ten opzichte van CY-ACT, maar is de betere simulatie. Heel aardig is om eens te proberen om met een F-16, gewapend met sidewinder projektielen 3 Fokkers neer te halen. In eerste instantie zijn de raketten zinloos en in tweede instantie is de F-16 ten opzichte van die langzame, lichte en wendbare toestellen volledig overpowered. Voordat het kanon goed en wel gericht is, vliegen we alweer over de Fokkers heen. Verdraaid lastig.

Al met al is "Dogfight" een geslaagd produkt, dat echter niet kan worden genoemd als de kroon op het werk van de programmeursgroep, die ermee bezig is geweest. Daarvoor mist het de echte afwerking. Het toegepaste geluid is efficiënt en de handleiding is goed, zoals we van MicroProse gewend zijn. Als slotconclusie zou ik willen aangeven, dat dit spel bijzonder geschikt is voor diegenen, die zich (zonder met teveel dingen rekening te hoeven houden tijdens het spel) willen bekwamen in de edele sport "Aerial Combat". Diegenen, die de laatste elektronische snufjes in de laatste jet met de laatste radartechnologie willen proeven, moeten hiervan afblijven. Ik zal voorlopig nog wel even rondjes draaien in mijn Fokkertje, want die gek met zijn F-16 komt zo weer langs scheren en ik wil hem nu toch raken.

Douwe.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
SIMULATIE:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

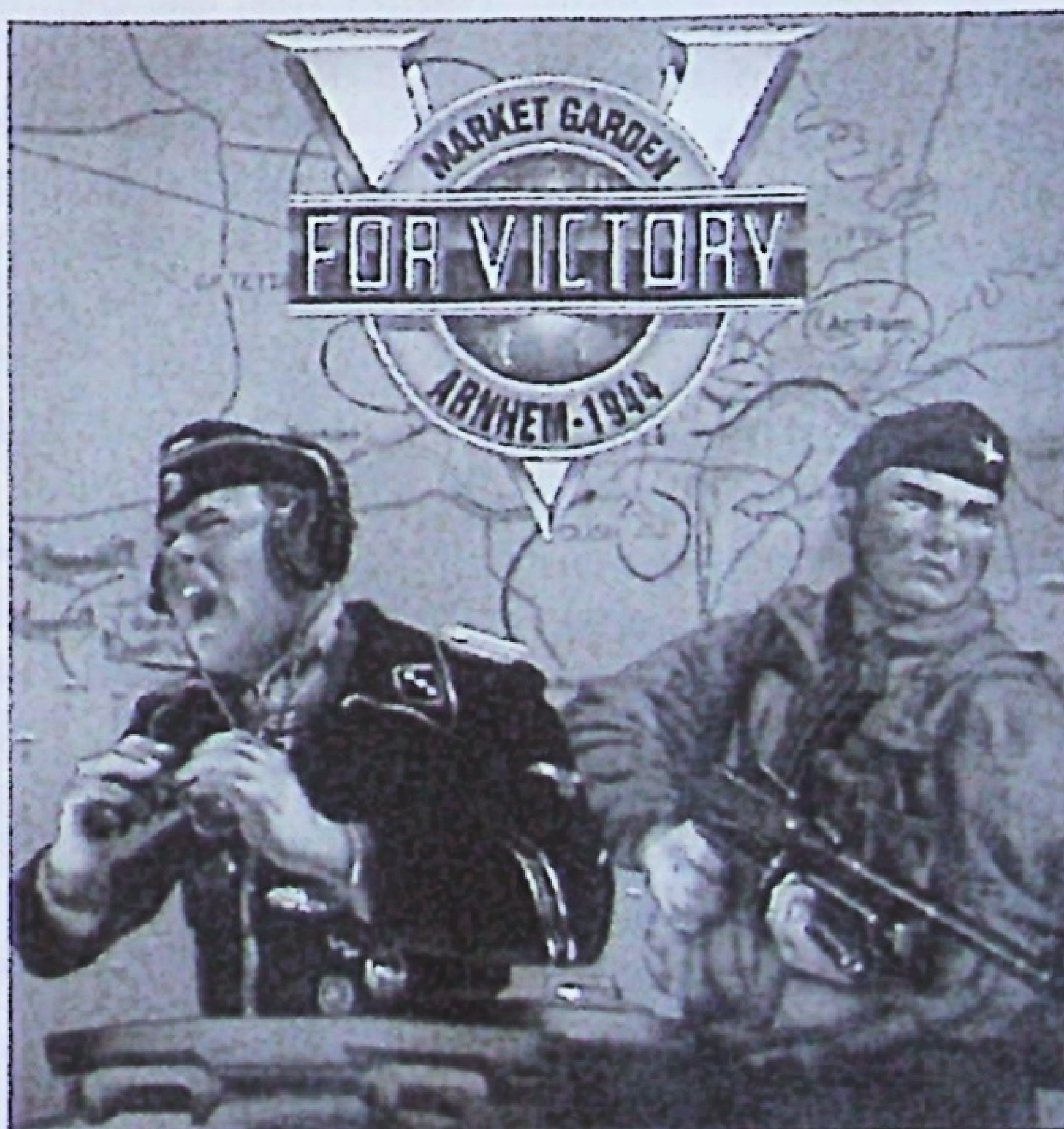
V FOR VICTORY

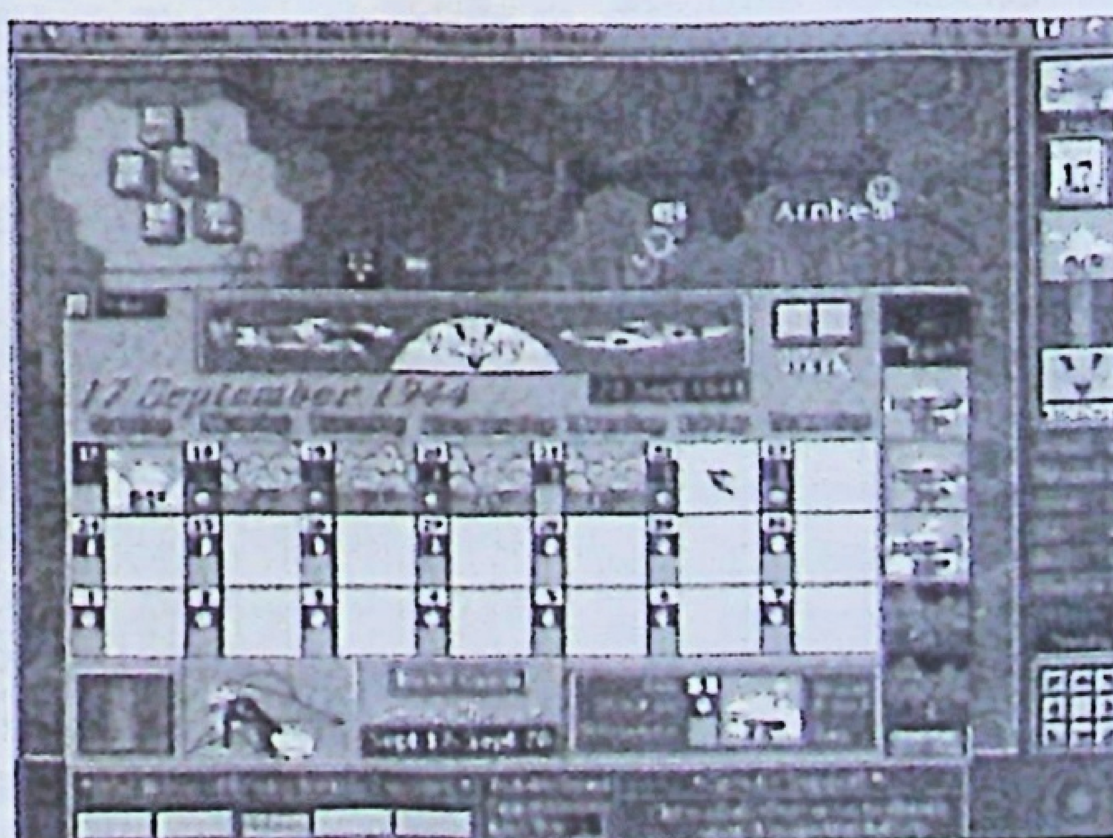
MARKET GARDEN

ARNHEM-1944

Softwarehuis: Three-Sixty.
AT & compatibles, min. 80386SX, min. 3Mb. ram, DOS 5.0 of hoger, SVGA met min. 512Kb., muis.
Een co-processor wordt ondersteund.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 159,=

Voor een beschrijving van de programma's uit deze serie verwijs ik naar het uitvoerige verslag van Douwe in Software Gids nr. 19. Daarin vind je 2 andere 'Battlesets' uit deze serie: D-DAY UTAH BEACH 1944 en VELIKIYE LUKI.
Bij deze nieuwste V4V zijn de technische eisen wat aangepast, want nu is minimaal een 386SX noodzakelijk en heb je 1Mb. meer ram nodig. Voor de rest zijn alle sets gelijk als het gaat om geluid, grafische weergave, menu's, ikonen, besturing etc. etc. Het enige verschil bij deze programma's is het historische feit, waarop het





spel is gebaseerd en dat is zichtbaar bij de landkaarten en de namen. "Market Garden" heeft 7 scenario's met verschillende moeilijkheidsgraden, 13 soorten terrein waaronder polders (voor de Amerikanen iets bijzonders, want ze vermelden het op de doos), meer dan 500 militaire eenheden uit 4 landen en uiteraard historische achtergrondinformatie over deze belangrijke gebeurtenis uit de Tweede Wereldoorlog.

Wargames komen meestal uit de V.S. en behandelen vrijwel altijd oorlogssituaties, waar de Nederlanders niet of nauwelijks bij betrokken zijn geweest. Voor de liefhebbers van dit soort oorlogsspellen zal het een waar genoegen zijn, dat nu eens een stukje nationale geschiedenis als computersoftware wordt uitgebracht. Wie geen echte wargame-liefhebber is, maar toch wel een strategiespel kan waarderen, zal dit spel -vanwege de historische feiten- ook zeker kunnen appreciëren.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



Desert Storm Coalition Command.

Softwarehuis: Compton's New Media.
AT & compatibles, min. 640Kb., CD-ROM, VGA, SVGA, DOS 3.3 of hoger, harddisk.
Windows: Windows 3.1, 2Mb. ram.
Keyboard, muis, PC-speaker.
Richtprijs: FL. 159,50



In de reeks USA WARS, waarvan de titels "World-War II", "Vietnam", "Korea" en "Civil War" reeds zijn verschenen, is nu een titel gewijd aan operatie Desert Storm, de oorlog in Kuwayt en Iraq. Met een database op de CD, waarin 600 gedigitaliseerde foto's van de veldtocht staan, 2000 datatekst records en een kleine 200 sound samples, kan een diepgaande studie gepleegd worden naar het hoe en wat van "Desert Storm" en haar proloog "Desert Shield". De software pretendeert 100% multimedia compatible te zijn, maar is dit niet volledig. Dat neemt niet weg, dat vanuit de verschillende datarecords sequentieel (dus niet tegelijk) beelden en soundsamples aangeroepen kunnen worden. Diezelfde uitgebreide database doet ook dienst als informatiebron voor het op de CD meegeleverde strategiespel "Coalition Command", waarin de speler de rol kan spelen van de vervanger van Generaal Schwarzkopf. Deze is tijdens een landing na een verkenningsvlucht bij een ongeval betrokken geraakt en buiten gevecht gesteld bij de aanvang van de campagne "Desert Shield", wanneer de eerste VS eenheden in het Golfgebied arriveren. Chief-in-staff Generaal Powell stelt u in command. Deze plechtige overdracht is vastgelegd in drie gesproken zinnen van Powell, die u te horen krijgt bij het zien van een foto van de generaal. En dan moet je er maar uit zien te komen.

De besturingssoftware voor database en het spel worden vanaf CD-Rom naar harde schijf gekopieerd en beslaan zo'n 2 MB. De database kan zowel als DOS versie als onder Windows geïnstalleerd worden. De installatie voor beide versies verloopt vlekkeloos, maar de afhandeling van de Windows installatie doet "Desert Storm" bijzonder brutaal. Zonder te waarschuwen laat de software na installatie Windows opnieuw opstarten, zonder zich verder te bekommeren om openstaande programma's. Deze onwil om goed met Windows om te gaan toont de software verderop nog een aantal keren, wanneer blijkt dat de drivers, benodigd voor het viewen van de diverse plaatjes, conflicten geven en de modules lamleggen. De MS-DOS versie daarentegen werkt bijzonder goed. De structuur van de database en de verschillende menu-opties leent zich zowel goed om specifieke onderwerpen snel te zoeken, als om op chronologische volgorde bepaalde delen of fasen van de totale operatie (inclusief voorbereiding, logistiek, politiek) te lezen en bekijken. Op meerdere trefwoorden en ideeën kan gezocht worden. De snelheid van de dataretrieval is natuurlijk allereerst bepaald door de leessnelheid van uw CD-Rom. De efficiency van de software speelt echter ook een bijzonder grote rol en het door Compton's New Media gepatenteerde Smartdr zoeksysteem, dat ook als TSR (terminate-stay-resident) te installeren is, werkt bijzonder goed. Het is mogelijk om vanuit het menu een slide show op te starten, die alle 600 plaatjes volgens een vaste story-line laat zien. Afhankelijk van de gekozen resolutie en het gekozen systeem (DOS of WIN) worden dan een uur lang gedigitaliseerde foto's getoond van een redelijke kwaliteit. Deze slide show geeft al met al een bijzonder aardige indruk van alle facetten van de operatie. Kiezen we voor de optie "Coalition Command", worden we in een commando trailer achtergelaten (sinds generaal Eisenhower een gebruikelijker commandovoertuig dan het



commando pantservoertuig) achter een bureau met een TV, een computer, een telefoon, een wandkalender en een aantal kaarten. Van hieruit worden via computer en telefoon eenheden bestuurd, media policies uitgezet, rapporten en informatie opgevraagd en wordt druk contact gehouden met het Pentagon en het Witte Huis. Secretary Cheyney en president Bush laten niet veel van zich horen, maar wanneer deze bellen is er stront aan de knikker. Powell laat zo nu en dan weten niet geheel tevreden te zijn, maar dekt zijn generaal te velde over het algemeen ten opzichte van het politieke geneuzel in Washington. Gedurende het spel krijgt de speler vanzelf een goede relatie met de beste man. Zolang we natuurlijk maar goed presteren. Belangrijk is om de aan de eenheden toegewezen lokaties en taken in tempo te houden met de politieke ontwikkelingen en de veranderingen in de wereldopinie, waarbij de belangrijkste taken zijn het Arabische front verdeeld te houden en Israël buiten de oorlog te houden. Aanvankelijk mag de speler alleen onder zijn bevel gestelde Saudische en Kuwaytse troepen inzetten en met de vers aangekomen Coalitie vlooteenheden een blokkade inrichten. Naar gelang de publieke opinie verschuift krijgt de speler meer toestemmingen van het Witte Huis en wordt zoetjesaan het offensief tegen de Scud-missiles geopend en mogen voorzichtige aanvallen op Iraakse communicatielijnen in Kuwayt worden uitgevoerd. De langdurige bombardementen en de inzet van precisiewapens over een langere periode, kunnen door de speler bekort worden door een aantal weken over te slaan op de kalender, tot president Bush toestemming geeft voor de grondoorlog. Tot dan toe hebben de grondtroepen niets gedaan en heeft de speler eigenlijk nog niets van de oorlog gezien, laat staan gehoord. Alles gebeurt in de menu's van de commando computer en op de kaarten. Verder laat het programma niet merken dat we in oorlog zijn. Ook na het openen van het grondoffensief blijft dit zo. De totale campagne gaat verder zonder enig wapengeweld te vernemen of enige vorm van animatie te zien.

Alhoewel de database van dit pakket dus vrij diepgaand is, heeft het bijgeleverde spel niet bijster veel te bieden voor de verwende wargamer. Eenheden zijn niet in detail te benaderen en een optie om in te zoomen op het slagveld is er al helemaal niet. Al met al wordt het redelijk saai en komen de "weekly battle reports" zonder een keer in de slag gezeten te hebben de commandant in zijn trailer snel de keel uit.

Het mag daarmee wel duidelijk worden, dat we hier te maken hebben met in de eerste plaats een geïllustreerd naslagwerk en pas ver in de 2e plaats met een wargame. Dit wargame kan op geen stukken na wedijveren met bijvoorbeeld een Patriot van 360 Pacific, waar een database meegeleverd wordt, die misschien niet zoveel Gif's in zich heeft, maar minstens zo veel datadetail. Alleen de echte fact-finders en militaire historici zullen hier het nodige in vinden. Voor mij was één keer genoeg.

Douwe.

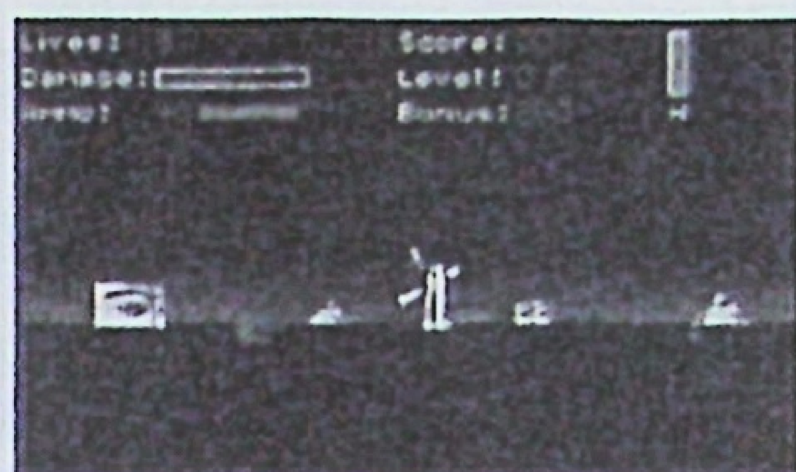
BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SPECTRE

Softwarehuis: Velocity.
AT & compatibles, min. 286 16Mhz., DOS 2.1 of hoger, min. 640Kb., harddisk, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of meer.
Diskettes: 3.5"+5.25".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,=

Op de harddisk neemt het spel 2Mb. in beslag. Er zijn diverse opties om de snelheid aan te passen aan de processor. Wil je alles 'aan' hebben, dan is minstens een 33Mhz. 386 machine nodig. Met meerderen spelen kan via een netwerk (Novell IPX, NetBios) of via



een (nul)modem (1200 t/m 115000 baud).
Er is ook een versie voor Macintosh.

De doos staat helemaal volgekalkt met kreten als "The best selling SMASH HIT", "More addictive than Tetris", "Absolutely Breathtaking Action!", "Hottest 3-D technology", enz. enz.
Starten we het spel op, dan zien we een bijna geheel zwart scherm met enkele rechthoeken, een paar driehoeken en iets zeskantigs. Het rode zeskantige ding stuurt een paar vierkantjes op ons af, een knal en 'GAME OVER'. Als we wat voorzichtiger tewerk gaan, blijkt het zeshoekje een tank te zijn, die ons beschiet en zitten er in de drie- en vierhoeken wat tekeningen van o.a. gezichten. Iets verderop staat nog een windmolen; ook opgebouwd uit 4- en zeshoeken.

SPECTRE is een schietspel met zeer eenvoudige vector graphics en zonder verdere spelelementen. Ronde na ronde moet je de rode zeskantjes wegschieten en een paar vlaggen verzamelen. Snel, soepel, makkelijk en met matig geluid... THAT'S ALL.
Het spel schijnt leuker te zijn met meerdere spelers, maar dat wilde bij ons niet lukken. Op onze 386SX machine wilde het programma graag verbinding met de andere computer, maar op die andere (486/33) vertikte het programma het. Daar we vrijwel nooit problemen hebben met een (nul)modem verbinding moet dit haast wel aan het programma liggen.
Een prima schietspel... verder niets. Erg duur!

Alfred.

BEELD:	3
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



EL.FISH

Softwarehuis: Animatex.
Min. 80386, MS-DOS 3.3 of hoger, 4Mb., VGA, SVGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

Het programma heeft een snelle processor nodig (liefst 80486), maar een co- processor op een 80386 machine wordt ondersteund om het programma wat meer vaart te geven. Wil je hi-res plaatjes (640x400) in 256 kleuren, dan heb je een SVGA videokaart met min. 515Kb. nodig. Als je in het bezit van zo'n krachtpatser bent, krijg je.... een aquarium op je scherm.

Je moet wel een heel erge siervisfanaat zijn om een aquarium op je monitor te gaan bewonderen. "Kan er dan niets meer met het programma?" zul je je afvragen. Ja, je kunt van alles: andere vissen erin stoppen, plantjes verplaatsen en als je helemaal uit je bol wilt gaan, kun je een kikvorsman door je bak laten zwemmen, visvoer erin strooien of de kat met z'n poot in het water laten meppen. Nu denk je net als ik "waar heb ik dan in hemelsnaam een 386 of 486 machine voor nodig?" Helaas is me dat een raadsel. Het programma is dusdanig zwak geprogrammeerd, dat de vissen en alle andere onderdelen in de bak een vast patroon of een vast ritme volgen, zodat je alles na 10 minuten al meerdere keren hebt voorbij zien komen;



op een 80386 zonder co-processor nog schokkerig ook. Er zijn nog wel wat kleine aardige spelelementen, maar uiteindelijk zit je steeds weer tegen die bak aan te kijken en zie je steeds weer dezelfde visjes dezelfde route zwemmen. Oh ja, nog iets leuks! Je kunt het licht boven het aquarium uitdoen... bij deze.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4



Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ACTION SPORT

Softwarehuis: Microïds.
PC & compatibles, min. 640Kb., VGA.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50

Dit is een verzamelpakket, waarvan we alle 4 de titels al eens hebben beschreven,,zodat ik in de recensies nakijk wat de configuratie-eisen zijn, daar die op deze,doos ontbreken en meteen even terugblik op de waardering.

SUPERSKI 2:
Aantal spelers: 1. Keyboard of joystick.
De recensie staat in Software gids nr. 15. Deze titel bevat enkele wintersport spellen. Beeld, geluid en spelkwaliteit zijn matig en de prijs was indertijd het grootste struikelblok, daar dit spel in z'n uppie FL. 99,= moest opbrengen.

KILLERBALL:
Minimaal 80286 12Mhz. Aantal spelers: 1-8. Keyboard of joystick.
Een redelijk balspel in een ronde arena. Best leuk, maar weinig variatie, dus snel uitgespeeld. Zie Gids nr. 15.

ADVANTAGE TENNIS:
Tennisspel voor 1 of 2 spelers. Joystick.
Goed tennisspel met fraaie beelden een vloeiende bewegingen (mits op een snelle AT, b.v. 16Mhz.) volgens de recensie in Software Gids nr. 13. Toen FL. 99,=. Nu dus nog interessanter.

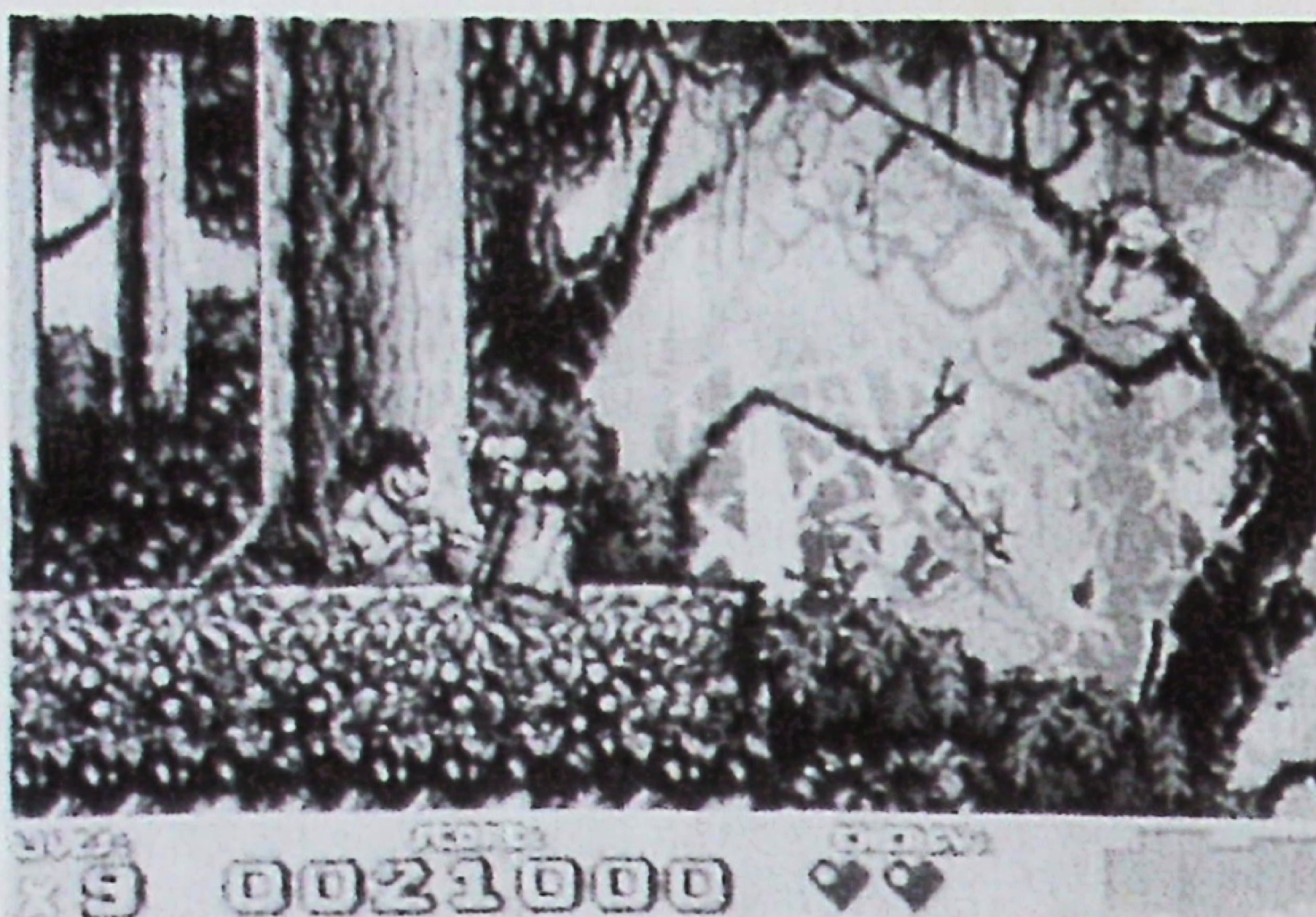
GRAND PRIX 500:
Aantal spelers: 1 of 2 met keyboard of joystick. Ik vond het in Gids nr. 8 maar een matig spel, dat niet meer dan 2 à 3 tientjes waard was. Nu krijg je dus wel waar voor je geld.

Microïds is geen uitgever, waarvoor we achter de brievenbus gaan slapen om maar zo snel mogelijk de nieuwste titel op onze computer te kunnen installeren. Nu we echter 4 van deze matige tot redelijke produkten in één pakket kunnen krijgen voor een prijs, die lager is dan 1 enkele titel in het verleden, valt het allemaal best mee. In de doos krijg je buiten 7 diskettes, 2 originele handleidingen en 2 beknopte uittreksels.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





Prehistorik 2.

Softwarehuis: Titus.
PC & compatibles, min. 512Kb., VGA.
Keyboard, joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC speaker, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 89,50.
Ook uitgebracht voor Amstrad CPC.

Er is geen intro bij dit spel aanwezig, maar op de doos staat dat er bij je ingebroken is. Je 'meat locker' is gestolen en je zit dus zonder voedsel. Je moet met behulp van een wapen (dat kan variëren van een knuppel tot messen, waarmee je kunt gooien) 9 levels in Hungerland uitspelen om je weer van voedsel te voorzien. Je tegenstanders bestaan uit verschillende beesten, (b.v. beren, draken en vleermuizen) en holbewoners. Om de 3 levels krijg je een groot en moeilijk beest, zoals bij level 3 een boksende gorilla met 8 levens. Veel van het voedsel is verstopt in allerlei objecten waar je op moet slaan of bovenop moet springen om het tevoorschijn te toveren.

Je kunt kiezen tussen 2 verschillende moeilijkheidsgraden, waarvan de eerste vrij makkelijk is. Je kunt Prehistorik besturen met het keyboard of een joystick. Het spel liep op mijn 386SX nog vrij soepel. In elk level is een daarbij behorende code verstopt, die je altijd kunt gebruiken. Elk spel genereert echter eigen unieke codes. Je zult in elk level dus je eigen code moeten zoeken; codes van anderen zijn niet bruikbaar. Ook zijn in elk level letters te vinden, die (als je ze allemaal hebt gevonden) het woord BONUS vormen; je krijgt dan een koelkast vol met eten, hetgeen je een flink aantal levens oplevert. Net als bij de meeste platformspellen ook hier weer vele geheime en verstopte wegen en doorgangen die je moet zoeken maar gelukkig ook vaak toevallig tegenkomt.

Dit spel doet het alleen op een VGA kleurenscherm. Het beeld is zeer goed en de steeds verschillende achtergronden zijn ook een lust voor het oog. Het geluid is eveneens prachtig, al komt dit het beste tot z'n recht op een geluidskaart. Via de interne speaker krijg je alleen wat effekten; verder geen geluiden of muziek. Het geluid zal je zeker niet snel vervelen, want het verschilt steeds en hoort echt bij het bos/tropengebied, waarin dit spel zich afspeelt.
Een handleiding vind je in diverse talen op de achterzijde van een flinke poster. Wanneer EMS of XMS geheugen aanwezig is maakt het programma hiervan automatisch gebruik. Op een XT kan het spel ook gespeeld worden, maar dan gaat alles erg traag.

Rik Luiten.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

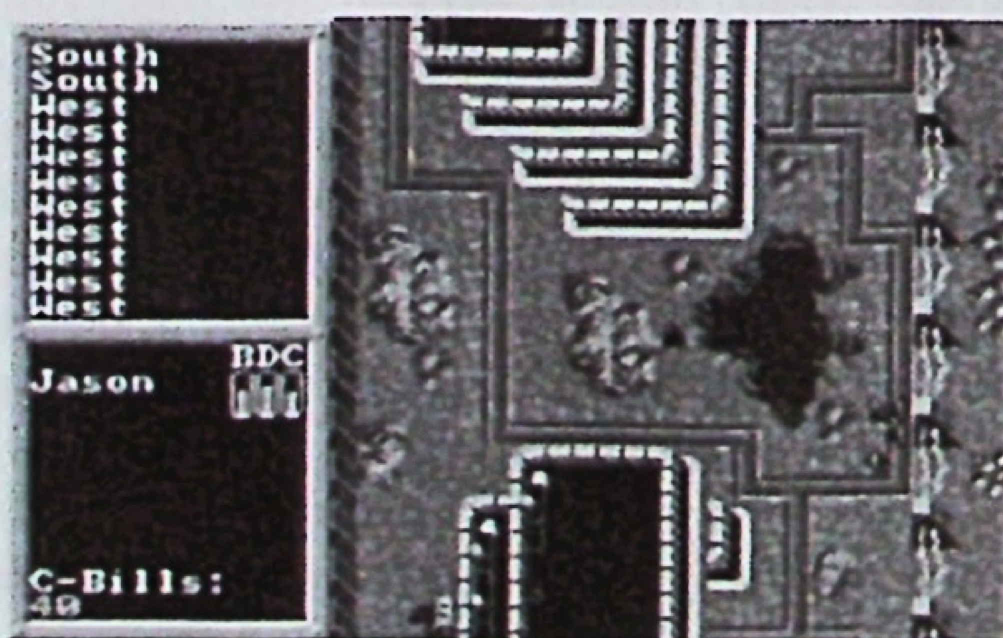
POWERHITS BATTLETECH

Softwarehuis: Activision.
AT & compatibles, min. 10Mhz., min. 640Kb., CGA, EGA, VGA, harddisk.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD + 5.25"HD.
Geluid: zie tekst.
Richtprijs: FL. 99,=

POWERHITS BATTLETECH is het verzamelpakket, waarin alle drie de strategische adventures rond de MECH gevechtsrobots zijn opgenomen. De drie verhalen zijn niet tegelijkertijd verschenen en komen oorspronkelijk ook niet van hetzelfde softwarehuis, zodat er op gebied van beeld en geluid nogal wat verschillen zijn.

THE CRESENT HAWK'S INCEPTION:
Dit is het eerste deel van de BattleTech serie. Dit programma stamt uit 1989 en ondersteunt alleen CGA, EGA (16 kleuren) en de interne speaker (bliepjes). De beelden zijn eenvoudig en het speelveld is beperkt tot 1 gebied, dat in vieren is verdeeld tussen 4 partijen. Aan jou de taak om met je gevechtsrobot alle 4 de gebieden in je bezit te krijgen. Dit spel loopt te snel op een 80486 machine en is hierop alleen geschikt als je de computer op een laag pitje kunt zetten.

THE CRESENT HAWK'S REVENGE:
Dit is deel 2 en hierover kun je een uitgebreid verslag lezen in Software Gids nr. 13. Dit programma is aanmerkelijk nieuwer, zodat je gedeeltelijk ook 256 kleuren VGA plaatjes te zien krijgt. Geluid is echter nog steeds alleen via de interne speaker hoorbaar, al wordt wel gebruik gemaakt van gedigitaliseerde effecten. Het spel is omvangrijker, want er zijn nu 27 scenario's en de gebieden zijn ook nog eens verdeeld over 5 planeten, zodat je nu in totaal 20 gebieden hebt te veroveren.



MECHWARRIOR:
Dit deel komt oorspronkelijk van andere programmeurs, die echter wel hetzelfde achtergrondverhaal gebruikt hebben. De bovenste 2 verhalen rond de robots zijn weergegeven in 2-D 'birds-eye view' (je kijkt van bovenaf neer op het slagveld), maar bij dit verhaal is gekozen voor een 3-D view, zodat je alles ziet vanuit de 'ogen' van de robot. Dit spel maakt ook gebruik van CGA, EGA en VGA, maar VGA is hier alleen in 16 kleuren mogelijk. Wel worden bij dit programma -buiten de interne speaker- de volgende geluidskaarten ondersteund: AdLib, Soundblaster, Roland en Tandy.

Alle drie de verhalen zijn nogal strak omlijnd en laten weinig ruimte voor creatieve uitspattingen van de speler. Beeld en geluid zijn niet meer dan redelijk als het gaat om de strategische onderdelen, maar bij



de laatste 2 spellen zijn de beelden bij het achtergrondverhaal heel goed. In deel 1 kom je geen grafisch weergave tegen bij de gebeurtenissen op de achtergrond, in deel 2 worden hiervoor beelden in 256 kleuren VGA gebruikt en bij deel 3 krijg je hier 16-kleuren plaatjes.
In het verleden kostten deze delen FL. 100,= tot FL. 129,= p.st. en voor die prijzen viel het allemaal een beetje tegen. Nu kun je alle drie de spellen krijgen voor een veel aantrekkelijker prijs en de speelduur wordt natuurlijk ook meteen fiks uitgebreid. Van de documentatie is de poster met de robots uit deel 3 overgenomen in dit pakket. Alle handleidingen zijn gebundeld in één nieuw boek van bijna 200 pagina's.

Voor deze prijs krijg je ineens heel wat meer. Grafisch is het allemaal wat achterhaald, maar voor de liefhebber -die vechtende strateeg of strategische vechter moet zijn- is het een heel aantrekkelijk pakket geworden.

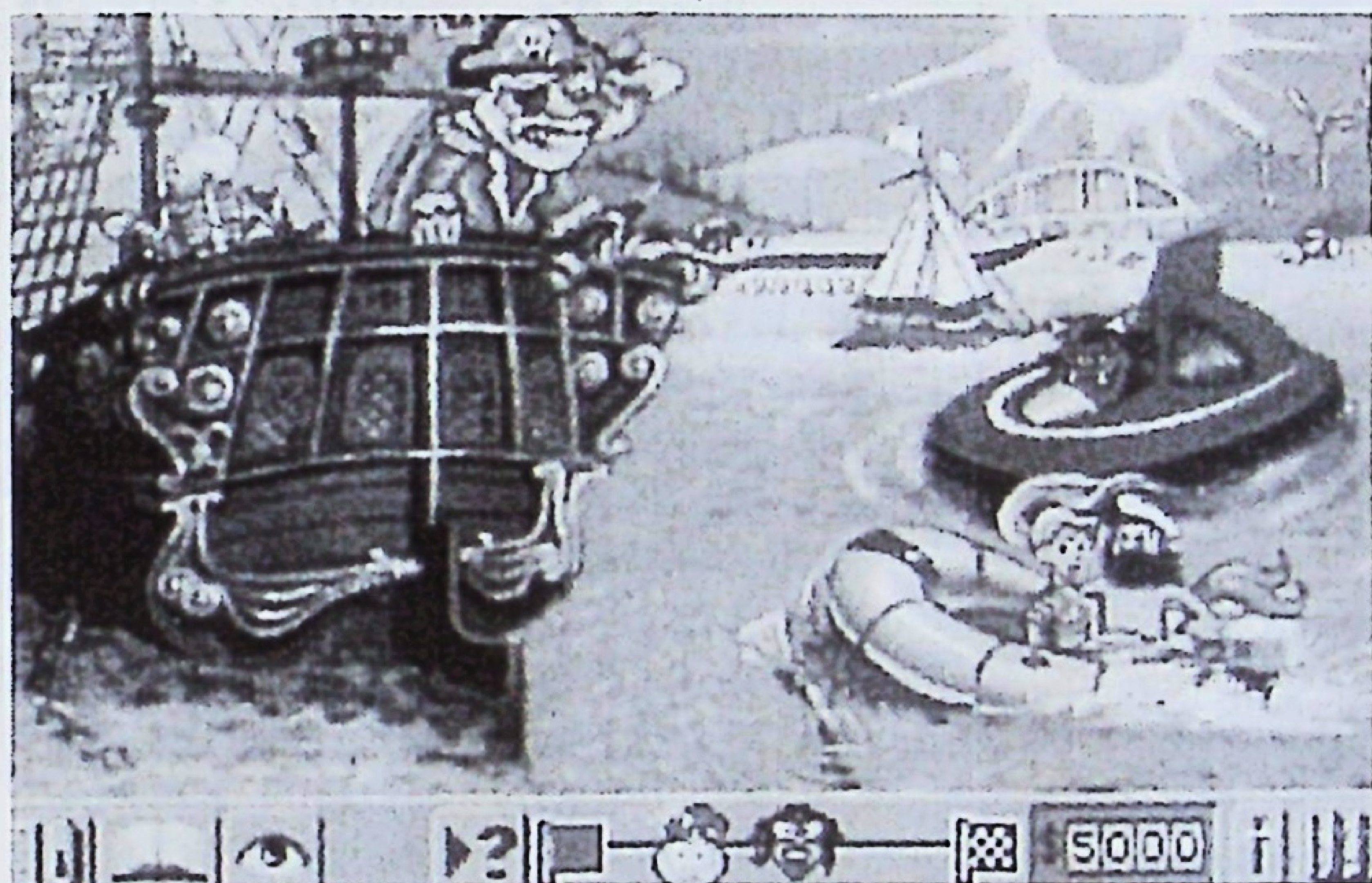
Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE

QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386SX, min. 640Kb., VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 119,=



Dit is educatieve software uit de reeks "Sierra Discovery Series". Dit pakket behandelt natuurkunde en scheikunde op een dusdanige wijze, dat de materie geschikt is voor kinderen tussen 9 en 14 jaar. Uiteraard is alles Engelstalig en voor dit pakket moet je deze taal extra goed beheersen.
Bij de software krijg je twee boekjes. Ten eerste de handleiding met daarin alle informatie over het programma en het installeren. Vervolgens krijg je nog een 150 pagina's dik boek met achtergrondinformatie en voorbeelden over alle onderwerpen, die in het programma worden behandeld. Beide boeken zijn rijkelijk geïllustreerd met cartoons en bijna net zo leuk als het computerprogramma.

De leerstof is verwerkt in een competitie, waarbij de speler het opneemt tegen een computertegenstander. Je kunt deze race -voorgesteld door afbeeldingen met enkele animaties en ondersteund met muziek en spraak- winnen door meer geld te verdienen dan je tegenstander. Bij elk onderdeel van de race krijg je een bedrag te zien dat je moet storten als inschrijfgeld om mee te mogen doen aan een ronde. Dit geld kun je verdienen door vragen te beantwoorden op het gebied van natuuren scheikunde. Hierbij is de tijd beperkt en verlies je weer wat geld als je een vraag verkeerd beantwoordt. Wie snel door de vragen rolt kan nog een bonus verdienen. Heb je genoeg bij elkaar, dan kun je weer een stukje verder komen in de competitie.

De vragen worden allemaal gesteld aan de hand van een beeldvullend plaatje, waarin 3 of 4 mogelijke antwoorden grafisch zijn weergegeven. Wijs je het juiste antwoord aan, dan verschijnt een figuurtje dat (met geluidseffekten en spraak) je prestaties bejubelt.





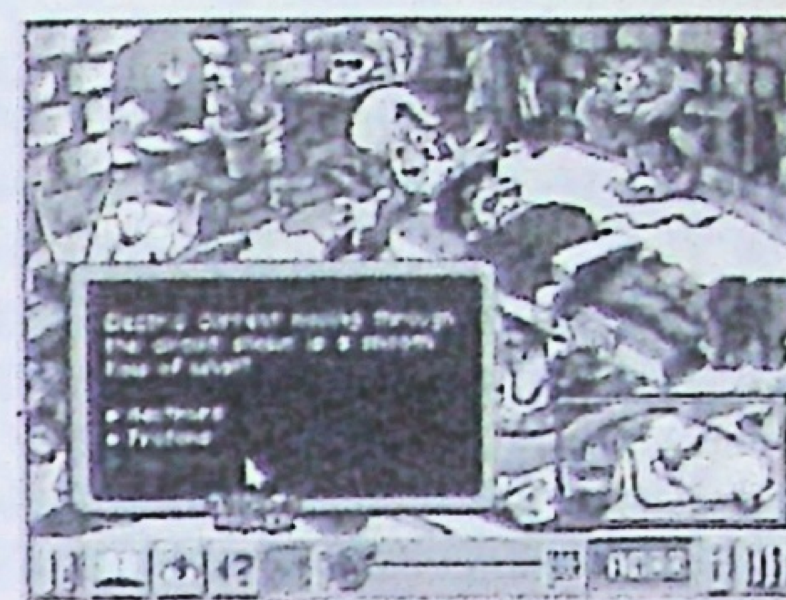
2 CARTOONS UIT DE HANDLEIDING

BEELD EN GELUID

Slechte programma maakt Sierra nooit, maar dit pakket is zelfs nog ietsje fraaier dan we van ze gewend zijn. De plaatjes zitten vol humor, er is veel animatie en regelmatig wordt het lesmateriaal onderbroken voor enkele grappen en grollen. Bij dit alles volop muziek, veel geluidseffekten en wat spraak. Er zijn ruim 2300 vragen en experimenten in het spel verwerkt en steeds word je geconfronteerd met nieuwe afbeeldingen. Beeld en geluid zijn dan ook voortreffelijk.

KONKLUSIE

Zowel kinderen als volwassenen kunnen met dit pakket en het leuke boek alle basiskennis op het gebied van natuurkunde opdoen, mits ze de Engelse taal goed beheersen, want zowel in het boek als op het scherm wordt duidelijk geschreven voor de bovengenoemde leeftijdsgroep en voor volwassenen. Omdat het spel zo leuk is, kan het pakket ook uitstekend dienst doen om de kennis wat op te frissen. Ondanks de vele afbeeldingen en de ruime hoeveelheid geluid neemt de software toch maar 5Mb. op de harddisk in beslag. Een bijzonder geslaagd produkt, mits je het niet alleen voor het spel wilt aanschaffen.



Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PC-SIG Library 11th edition.

Softwarehuis: PC-Sig.
PC & compatibles, DOS 3.1 of hoger, VGA, CD-ROM drive, muis.
Richtprijs: FL. 98,=

PC-SIG Library

11th edition

In Software Gids nr. 18 beschreven we de PC-SIG Games CD-ROM met shareware spellen. Nu hebben we van dezelfde firma een verzamel-CD met allerlei sharewareprogramma's, verdeeld over de volgende categorieën:
Communicatie, Zakelijk, Educatief, Spellen, Grafisch, Huishoudelijk, Printen, Programmeren, Naslagwerken en Religie, Utilities, Windows en Tekstverwerking.
Al deze hoofdgroepen zijn weer onderverdeeld in een 12-tal subgroepen en alles kan bekeken en ingeladen worden vanuit menu's met beknopte of uitgebreide omschrijvingen. Net als vorige keer bij de spellen-CD kom je weer veel bekende titels tegen, maar wie niet alleen geïnteresseerd is in spellen kan via deze CD allerlei ander materiaal binnenhalen. Omdat op deze CD heel wat meer software staat, is bijna alles gecomprimeerd op de CD gezet en worden de programma's 'uitgepakt' als je ze naar de harddisk of naar een diskette overzet. Dit gebeurt per groep (deze zijn genummerd als 'diskette') zodat je bij kleinere programma's wel eventjes moet opletten welk diskettenummer bij welk programma hoort. Als je b.v. 6 kleine utilities wilt inlezen, die toevallig op één 'disk' staan, dan kopieer je 6 keer dezelfde disk.
De menu's zijn nog iets verbeterd, zodat het overzetten van de programma's zeer gebruiksvriendelijk is geworden.
Mocht je de spellen-CD van PC-Sig al hebben, dan is deze CD puur voor spelsoftware minder interessant, want ca. 80% van de spellen heb je dan al. Sommige software is al een paar jaartjes oud, dus op een 486 kunnen sommige utilities niet werken of draaien programma's veel te snel. Een groot aantal titels voor Windows is gemaakt voor versie 3.0, zodat bij gebruik met versie 3.1 foutmeldingen ontstaan.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Edition 23 - Week 23 - June 7, 1993

THE NET PC GAMES TOP 50

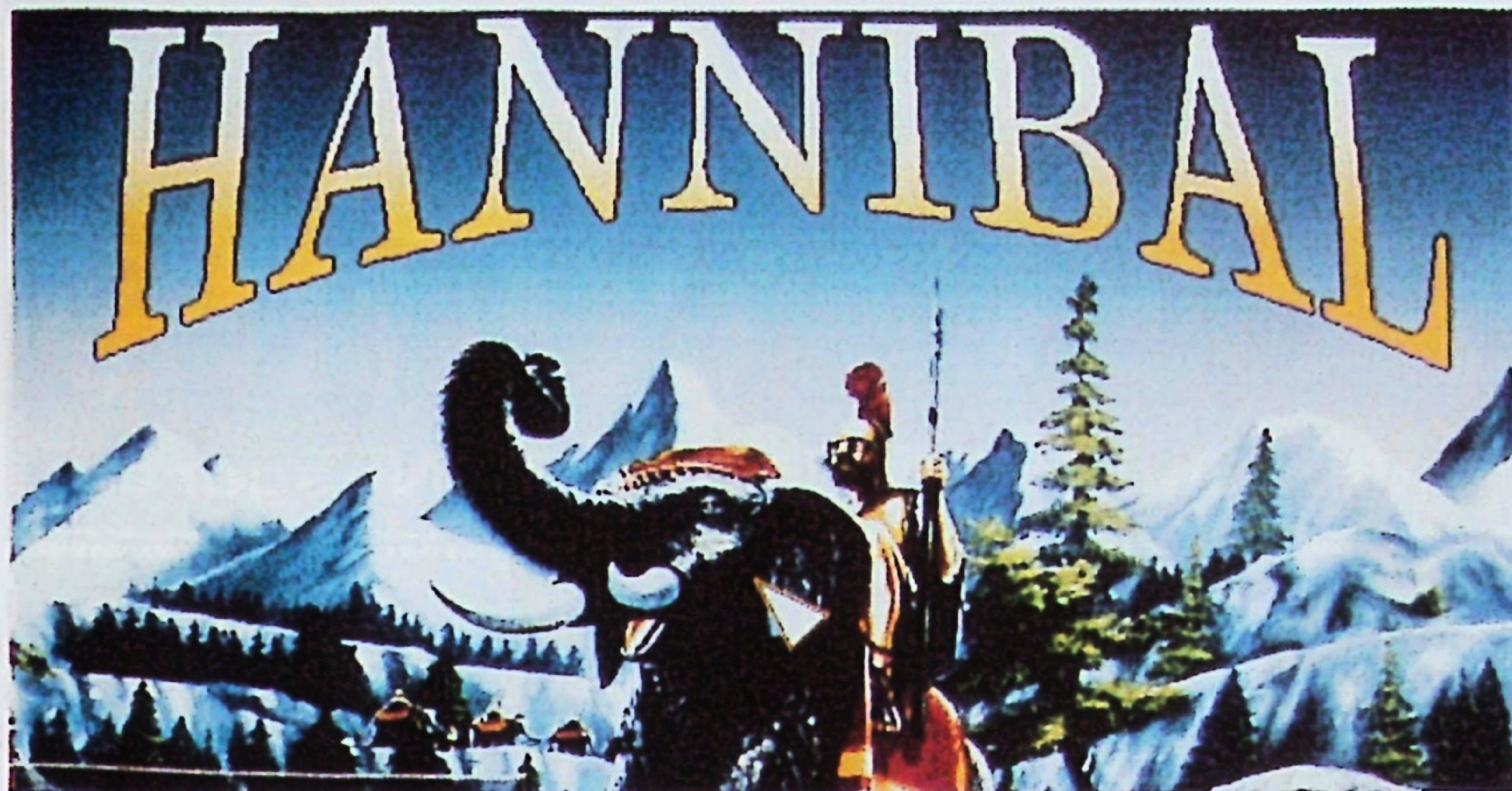
The Net PC Games Top 100 is compiled every week by Jojo Productions, using votes sent by people from 25 countries.

Phone/Fax: (0)10-4114510 (Netherlands)

-	new entry	AC	action
°	climbing	AD	adventure
¤	bullet	PU	puzzle
()	subtitle	RP	role-playing
[]	extra title	SI	simulation
#	shareware	SP	sports
ID	identification no	ST	strategic

this week	last week	number of weeks	title	developer/publisher(s)	category	ID
1	1	23	CIVILIZATION	MicroProse	ST	1002
2	2	14	X-Wing	LucasArts/US Gold	AC	1169
3	6 °	20	VGA Planets #	Tim Wisseman	ST	1131
4	3	23	Wolfenstein 3D #	Id/Apogee	AC	1013
5	7 °	22	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST	1110
6	4	20	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of W.)	Origin/Electronic Arts	RP	1127
7	5	21	World Circuit [Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP	1123
8	8	10	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle)	Origin/El. Arts	RP	1195
9	11 °	20	The Incredible Machine	Dynamix/Sierra	PU	1128
10	10	21	Railroad Tycoon	MicroProse	ST	1121
11	12 °	22	Alone in the Dark	Infogrames	AD	1105
12	15 °	6	Strike Commander	Origin/Electronic Arts	SI	1218
13	9	22	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	ST	1116
14	13	23	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD	1003
15	18 °	23	Harpoon (+ disks)	Three-Sixty/Electronic Arts	ST	1058
16	16	23	Ultima Underworld (The Stygian Abyss)	Origin/Mindscape	RP	1009
17	17	23	Ultima 7 [Forge of Virtue]	Origin/Mindscape	RP	1001
18	19 °	23	Falcon 3.0 (+ operations)	Spectrum Holob./MicroProse	SI	1005
19	20 °	22	Wizardry (Crusaders of the Dark Savant)	Sir-tech/US Gold	RP	1104
20	14	22	Comanche (Maximum Overkill)	NovaLogic/US Gold	SI	1101
21	25 °	14	Space Quest 5 (The Next Mutation)	Dynamix/Sierra	AD	1173
22	22	7	Monster Bash #	Apogee	AC	1213
23	21	21	V for Victory (Utah B./Velikiye L./Market G.)	Three-sixty/El. Arts	ST	1114
24	23	12	Minesweeper	MicroSoft	ST	1184
25	27 °	13	Empire Deluxe	New World	ST	1177
26	26	23	Darklands	MicroProse	RP	1008
27	28 °	23	Aces of the Pacific (+ missions)	Dynamix/Sierra	SI	1010
28	24	23	Lemmings [Oh no! more lemmings]	Psygnosis	PU	1095
29	45 ¤	4	PRINCE OF PERSIA 2 (The Shadow & the Flame)	Broderbund	AC	1232
30	29	11	Nethack 3.1 {freeware}	DevTeam	RP	1186
31	34 °	4	7th Guest	Trilobyte/Virgin	AD	1230
32	30	20	Commander Keen 4, 5, 6 #	Id/Apogee	AC	1129
33	32	23	King's Quest 6 (Heir Today, Gone Tomorrow)	Sierra	AD	1015
34	35 °	23	Out of this World [Another World]	Delph./Interp./US Gold	AC	1012
35	37 °	7	Lemmings 2 (The Tribes)	Psygnosis	PU	1207
36	33	18	Warlords	SSG	ST	1135
37	31	23	Wing Commander 2 [Sp. Op. 1+2]	Origin/Mindscape	AC	1007
38	36	23	Eye of the Beholder 2 (Legend of Darkmoon)	SSI/US Gold	RP	1067
39	38	23	Monkey Island 2 (Le Chuck's Revenge)	LucasArts/US Gold	AD	1014
40	46 °	5	Eye of the Beholder 3 (Assault on Myth Drannor)	SSI/US Gold	RP	1225
41	39	19	Spear of Destiny	Id/FormGen/Psygnosis	AC	1124
42	40	20	The Lost Admiral	QQP	ST	1126
43	48 °	23	Links 386 Pro (+ courses)	Access/US Gold	SP	1006
44	42	21	Conquered Kingdoms	QQP	ST	1122
45	44	23	Wing Commander [Secret Missions 1,2]	Origin/Mindscape	AC	1026
46	43	22	F-15 Strike Eagle 3	MicroProse	SI	1103
47	47	20	The Humans (Human Race)	Imagitec/US Gold/Mirage	PU	1112
48	41	23	A-train (+ constr. set)	Maxis/Spectr. H./Ocean	ST	1004
49	53 °	23	SimCity	Maxis/Ocean	ST	1079
50	49	13	Prince of Persia	Broderbund	AC	1172

DE GROOTSTE STRATEEG VAN DE ANTIEKE WERELDGESCHIEDENIS.



HANNIBAL
Softwarehuis: Starbyte.
PC/AT & compatibles, min. 640Kb., harddisk, VGA.
Aantal spelers: 1.
Keyboard/Muis.
Diskettes: 3.5" DD.
Geluid: Adlib/Soundblaster.
Richtprijs: DM. 100,-

Voor de recensie is gebruik gemaakt van een Duitse pré-produktie versie zonder geluid. De prijs is de verwachte richtprijs in Duitsland. Een Amigaversie is door het softwarehuis Starbyte ook aangekondigd.

In deze strategiesimulator kruipen we in de rol van Hannibal en proberen we het Romeinse Imperium (je aartsvijand) te verslaan en Rome te veroveren. Succes hangt helemaal af van je onderhandelingsgeest en je strategische planning.
We beginnen de simulator met een overzicht van de legers. Op de kaart wordt duidelijk aangegeven waar onze legers staan en waar die van de vijand uithangen. Ook goed te herkennen zijn de wegen en rivieren. Natuurlijk vinden we ook diverse kleine of grotere steden. Elk plaatsje is ingetekend met een huisje. Hoe meer huisjes, hoe groter de stad. Vrijwel alle overzichtskaarten zijn in hoge resolutie dus aan details geen gebrek.
Met de muis als pointer kunnen we over de kaart glijden en krijgen daarbij eventuele informatie over het dorp of de stad. Er wordt ons duidelijk verteld hoeveel soldaten er in een stad aanwezig zijn en hoe de marktsituatie ervoor staat. Uit deze gegevens moeten wij onze informatie halen, die erg belangrijk is voor het vervolg van de simulator.
Als we de Duitse handleiding doorgenomen hebben over de aanwezige ikonen, kunnen we beginnen met de eerste grandioze strategische zet. Op de kaart staan onze 3 grote legers reeds te wachten op de eerste orders. Dus PSU (persoonlijke standaard uitrusting) inpakken en hobbelen richting kust, waar ik een leuke stek gevonden had, die er in financieel en economisch opzicht gezond uitzag. Nadat alle drie de legers op weg sloegen met voetvolk, paarden en olifanten -inclusief de nodige proviand- bleef het wachten op de aankomst in het aangegeven stadje. Op de kaart leek de afstand maar een paar km. maar men scheen toch nog zo'n 5 dagen nodig te hebben om er te komen. Op m'n scherm werd ook duidelijk aangegeven dat alle drie de legers onderweg waren. Daar ik al zo'n kwartiertje niets meer te doen had dan wachten, leek het mij verstandig om maar weer eens in de handleiding te neuzen. Aha... tijdversnellen. Tja ik had het kunnen weten natuurlijk. Alleen dit knopje, om een dag verder te springen, was wel erg geraffineerd weggewerkt. In ieder geval sprongen we nu van 1 juni naar de 2e dag en eindelijk gebeurde er nu ook iets meer. Eerst kreeg ik een info dat een Romeins leger besloten had ook maar een stuk te gaan wandelen; een mooi plaatje ondersteunde de mededeling. De volgende info was dat één van mijn legers z'n bestemming bereikt had. Weer een zeer gedetailleerd plaatje van de muren van de stad. Van de andere twee legers kreeg ik in de gaten, dat ze wat problemen hadden met de proviand en dat er wat mannen gesneuveld waren door lugubere lui, die waarschijnlijk niks anders te doen hadden dan Hannibal te ergeren door het plegen van overvallen.

Mijn eerste leger kon nu diverse keuzes maken zoals de stad innemen of zaken gaan doen op de vriendelijke manier. De bevolking van deze stad lag niet onder het Romeinse Imperium, dus had ik geen last van een vijandelijke opstelling. Even via een ikoon kijken wat we nodig hebben. Tja... proviand was het beste natuurlijk. Dus gaan we nu goederen inslaan en paarden kopen zolang de financiële situatie dit toestaat. Ook hierbij krijgen we weer plaatjes in beeld. We hebben nu een indruk van een vriendelijke ontmoeting. Natuurlijk heb ik ook het zwaard geheven tegen lui die geen prijs op ons stelden. Alleen moet ik de volgende keer even rekening houden met wat financiële aspecten; het geld vliegt weg als water.

Het scenario is aangepast aan de tijd waarin het spel zich afspeelt. De meer dan 700 steden hebben exact dat aantal soldaten, mensen etc. zoals dat destijds was. De tegenpartij wordt middels ruim 2000 bevelen door de computer bestuurd, zoals dat ging in die tijden, dus lekker rustig aan zonder tanks of vliegtuigen.

Zoals met alle strategische simulatoren is het altijd even wennen met de ikonen. Als je dat een beetje doorhebt, dan gaat het erg snel in het spel. Geluid heb ik helaas niet mogen horen. De teksten in het spel zijn in het Duits, maar een Engelse versie is in aantocht. De beelden zijn bijzonder gedetailleerd en de moeite waard om even rustig te bekijken. Er is veel aandacht besteed aan het uiterlijk van het spel. Het geheel is een natuurgetrouwe weergave van deze episode uit de antieke wereldgeschiedenis.

Henk Riemersma.

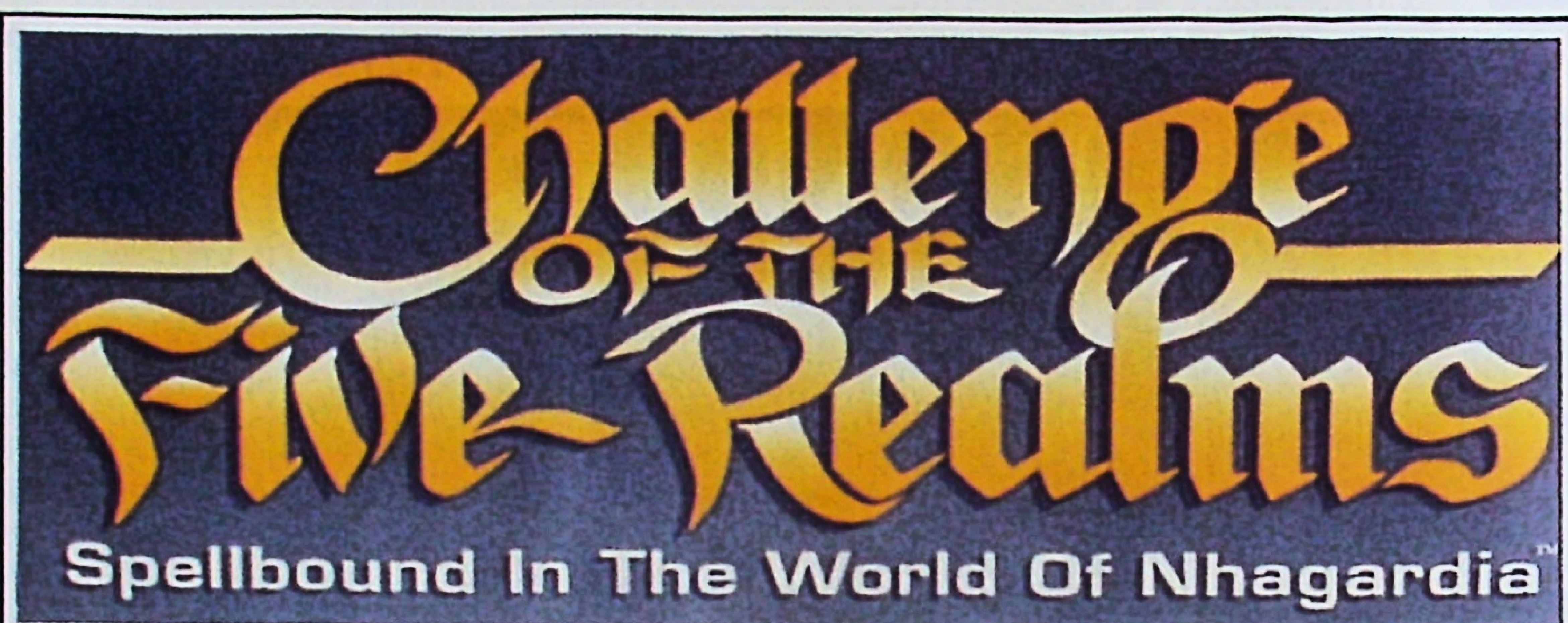
BEELD:	8
SPELKWALITEIT:	7
SIMULATIE:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8



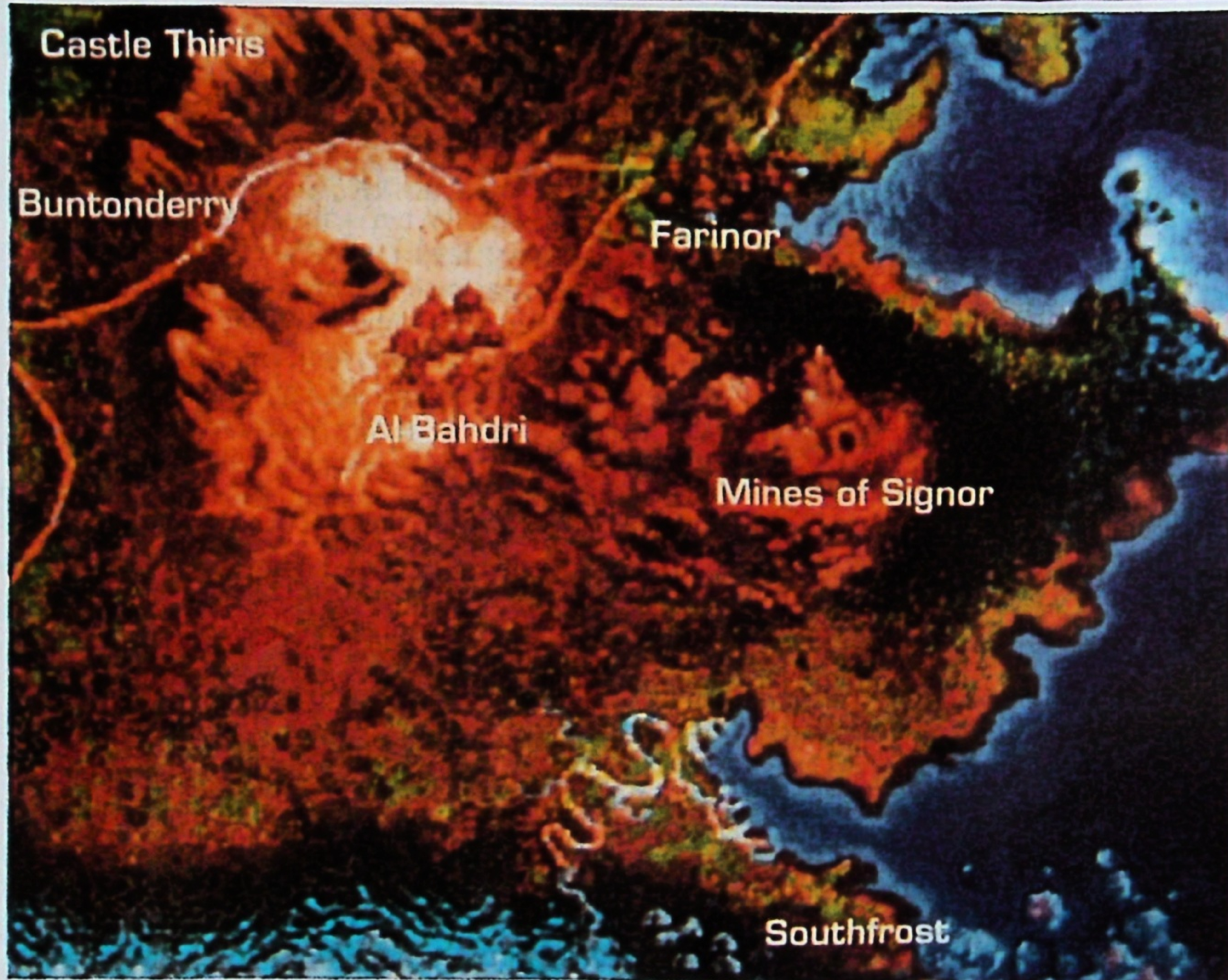
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

Spellbound In The World of Nhagardia

Softwarehuis: Microplay Software. AT & compatibles, min. 80386 12Mhz., min. 640Kb., harddisk ca. 21 Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA. Joystick/muis (muis aanbevolen). PC Speaker, AdLib, Roland, Soundblaster, Sound Master II. Richtprijs: FL. 129,=



Na DARKLANDS (Software Gids nr.16) is dit het tweede Role Playing Game van Microplay; dochter van Microprose. Darklands is geen al te groot succes geworden, hetgeen vooral te wijten was aan de wat saaie spelopzet en het feit dat er nogal wat fouten inzaten.
Bij dit CHALLENGE OF THE FIVE REALMS heeft men duidelijk zijn best gedaan de eerder gemaakte fouten te voorkomen met een positief resultaat.



De stevige kartonnen doos (Amerikaanse versie) is tot de nok toe gevuld met bergen promotiemateriaal voor zowel de produkten van Microprose als dochter Microplay, waarbij toch ook nog een plaatsje werd gevonden voor de tien 3.5"HD diskettes, een full-color landkaart van Nhagardia en een fraai uitgevoerde handleiding, welke tevens voor (off-disk) de beveiliging dient. Het achtergrondverhaal, komt er in het kort op neer dat een onervaren koningszoon na de moord op zijn vader door Lord Grimnoth de wijde wereld (van Nhagardia) in moet trekken om te voorkomen, dat zijn rijk door deze slechte tovenaar in duisternis wordt gehuld.

FACE: je eigen koppie op het beeldscherm.

De installatie van het programma neemt behoorlijk wat tijd in beslag en wie daarna meteen aan de slag wil, kan kiezen voor een voorgeprogrammeerde prins met eigenschappen, die hem "at random" worden toegekend. Kant en klaar portretje erbij en .... (eigen naam invullen) kan op pad.
Degene, die wat meer tijd wil uittrekken voor de "opvoeding" van de hoofdpersoon, kan dit doen door het beantwoorden van een uitgebreide vragenlijst (in de trant van de nieuwere Ultima's). Afhankelijk van je antwoorden krijg je dan een prins met talenten op militair, diplomatiek of mystiek gebied. Ook deze prins kan weer worden voorzien van één van de tien voorhanden portretten of.........
je kunt gebruik maken van het programma "FACE", dat bij het pakket inbegrepen is. Dit is een soort tekenprogramma, waarbij je met behulp van losse hoofden, neuzen, oren etc. zelf een gezicht kunt samenstellen en eventueel inkleuren. Ook is er een scala aan hoofddeksels, variërend van helmen tot tovenaarsmutsen, dat je kunt toepassen om je hoofdpersoon een "eigen gezicht" te geven.
Een echt eigen gezicht krijg je echter, als je in het bezit bent van een scanner en een programma als bijvoorbeeld "Photostyler" of "Photofinish". Heb je zo'n apparaat dan kun je een foto van jezelf scannen en in een .PCX-file zetten om het vervolgens met het programma FACE in te laden. Na het aanmaken van je hoofdpersoon krijg je dan keurig je eigen foto in de balk onderaan het beeldscherm, waar nog plaats is voor 5 andere groepsleden, die je onderweg in het adventure moet recruteren. Wie niet beschikt over een kleurenscanner krijgt uiteraard een zwart/wit plaatje bij z'n adventure maar met bovengenoemde (en andere) pakketten is het mogelijk .PCX-plaatjes -pixel by pixel- in te kleuren. Het kost even tijd maar het is unieke belevenis om bij een adventure regelmatig jouw eigen afbeelding te zien die de gesprekken voort i.p.v. de Viking of het roverhoofdmantypetje die zo vaak gebruikt worden door de programmeurs.
Onderaan pagina 22 zie je hoe het eerste speelveld eruit ziet met een z/w scan van een foto. Helaas is



deze foto wat wazig omdat we van Alfred geen pasfoto ter beschikking zodat we een deel van een gewone foto hebben 'opgeblazen'. Het programma FACE heeft enige beperkingen maar met een scherpe pasfoto en een goede scanner moet een heel redelijk resultaat te behalen zijn. Het programma FACE kan wel kleuren veranderen bij de voorgeprogrammeerde afbeeldingen maar een eigen foto zul je via een ander (teken)programma moeten inkleuren.

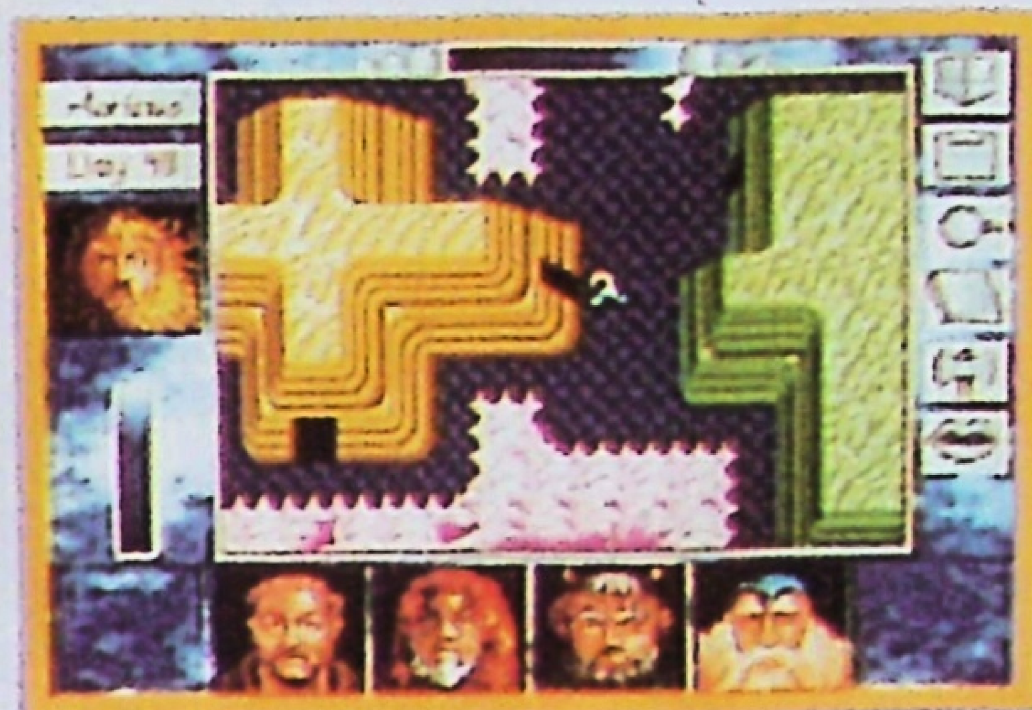
De vijf kronen.

Het verhaal begint in Castle Ballytogue, het ouderlijk huis van onze nieuwbakken koning, die om te beginnen al moet zorgen dat hij zijn kroon terugkrijgt. Neef Gormond, die van mening is dat hij beter het koningschap kan overnemen, heeft deze kroon gauw ingepikt na de dood van Koning Clesodor. Deze kroon is van essentieel belang in de strijd tegen Grimnoth: volgens de legende is deze een onderdeel van de kroon van Keizer Shaman, die over Nhagardia regeerde toen deze wereld nog vredig en harmonisch één rijk was. Shaman's magie begon echter af te nemen en hij vertrok om een remedie te zoeken. Voor zijn vertrek deelde hij zijn kroon in vijven en werd in elk van de rijken (Alonia, Fraywood, Thalassy, Aerieus en Alvolea) een koning gekroond. Van Shaman werd nooit meer iets vernomen......
Je hebt 100 dagen de tijd om de toegangspoorten tot de andere werelden te zoeken en te proberen de kronen van de andere koningen in handen te krijgen. Naarmate het spel vordert pakken zich letterlijk donkere wolken samen boven de landkaart en worden de zuidelijke steden en dorpen ontoegankelijk. Red je het niet binnen de gestelde tijdslimiet, dan kun je alleen nog naar het vroegere kasteel van Shaman (Castle Thiris) om je kroon over te geven aan Grimnoth.

Hoe meer zielen........

Voordat je de laatste toegangspoort naar het Dodenrijk van Grimnoth kunt passeren, heb je als koning je handen vol. Na een inspectie van kasteel Ballytogue en het aangrenzende dorp, waar je inkopen kunt doen en informatie kunt verzamelen door het aanspreken van tientallen personen, kom je er al snel achter, dat je vader een uitgesproken hufter was en dat je heel hard je best moet doen om de bevolking op jouw hand te krijgen. Elke stad en elk dorp heeft specifieke problemen, die je -in samenwerking met je steeds groeiende party- dient op te lossen. Deze problematiek verschilt weinig met die van onze eigen wereld: rebellie, discriminatie, onderlinge geschillen e.d. vereisen steeds een andere aanpak, waarbij geweld zoveel mogelijk vermeden moet worden. Iedere keer als je nodeloos iemand vermoordt krijg je een waarschuwing op het scherm en als je het te bont hebt gemaakt, word je zonder pardon het programma uitgegooid









en heb je bij voorbaat verloren.

Het reizen tussen de diverse lokaties in Alonia mag gezien de tijdslimiet niet te lang duren. Voor elk lid van de groep zul je minstens een paard moeten kopen, maar beter is het gebruik te maken van de "Teleport" spreuk, waarmee je zonder tijdverlies kunt reizen. Als je zelf geen al te beste magiër bent, zorg dan dat je zo snel mogelijk Heltura en/of Stellerex in je party opneemt.
Dat brengt me op nog een aspekt, waardoor REALMS afwijkt van conventionele RPG's: je groep kan uit meer dan 6 personen bestaan. Op het beeldscherm staan weliswaar 6 vakken ter beschikking voor portretten, maar er zijn 8 plaatsen beschikbaar. Eén plaats kan door maximaal 5 personen worden bezet, dus op het laatst kun je met een leger van een man of twintig rondlopen, wat vooral bij gevechten erg handig is.
Dat vechten gebeurt trouwens op ongeveer dezelfde manier als bij Darklands: de lokatie wordt uitvergroot, waarna je je figuren kunt positioneren en al dan niet automatisch kunt laten vechten. Tijdens gevechten kijk je schuin van bovenaf op het strijdtoneel, waarbij de figuurtjes zeer gedetailleerd zijn weergegeven en de wapens goed herkenbaar.

KONKLUSIE

Er zou nog veel meer te vertellen zijn over dit adventure, maar zo geduldig is het papier nu ook weer niet. Zelf heb ik aan CHALLENGE OF THE FIVE REALMS enkele weken lang veel plezier beleefd.
De bediening (bij mij via de muis) is zeer gebruiksvriendelijk, ondanks het feit dat je het figuur dat de groep vertegenwoordigt op het hoofdscherm niet met de cursortoetsen kunt voortbewegen. Ook de talloze opties (o.a. notitieblok, in- en uitzoomen, spreuken leren en toepassen) zijn makkelijk met de muis op te zoeken en aan te klikken.
Op het gebied van de graphics is er op dit programma weinig aan te merken. Alles is mooi uitgevoerd, maar echte animaties komen nauwelijks voor. Spraak is alleen hoorbaar tijdens het intro en (één zinnetje) nadat je Grimnoth hebt verslagen.
Muziek en geluidseffekten zijn goed, sfeervol en afzonderlijk in- en uitschakelbaar.
Bugs ben ik nauwelijks tegengekomen. Bij gebruik van QEMM386 kan de boel wel eens vastlopen, wat sporadisch ook wel voorkomt, als je zelf iets fout doet.
Voorbeeld: om in de onderwaterwereld van Thalassy te komen, moet je eerst een "Swim" spreuk toepassen. Doe je dit niet, dan kun je niet op de betreffende kaart komen en klapt het programma eruit naar DOS. Verder treedt er wat vertraging op als er veel figuren tegelijk op het beeldscherm rondlopen, maar dat is niet echt bezwaarlijk.
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS is niet echt moeilijk, dus zeker geschikt voor beginners. Liefhebbers van het "zware werk" (oudere Ultima's, Wizardry's, Bard's Tales etc.) zullen het waarschijnlijk wel kunnen waarderen als luchtig uitstapje tussendoor.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE 7TH GUEST

UPDATE

Softwarehuis: Trilobyte.
Minimale configuratie: 80386DX, 2Mb., VGA videokaart met min. 512Kb. geheugen, CD-ROM drive met minimaal 150k per seconde overdrachtssnelheid, geluidskaart met FM en PCM geluidsondersteuning, muis, harddisk met 10 Mb. vrije ruimte, DOS 5.0 of hoger.
Aantal spelers: 1
Minimum richtprijs: FL. 169,=



De versie die hier beschreven wordt is een Amerikaanse "limited edition", waarbij een videoband wordt geleverd met "The Making of the 7th Guest". We hadden het zeer interessant gevonden om te weten hoe deze monsterproduktie tot stand gekomen is, maar helaas konden we de tape niet afspelen op onze Europese video-apparatuur.

In de doos vinden we buiten de twee CD's een klein boekje met een korte toelichting op het verhaal en de personages, alsmede een uitgebreide handleiding met technische gegevens.
In het vorige nummer schreven we dat onze Soundblaster drives te langzaam waren, maar dit euvel is inmiddels verholpen door de toevoeging van MSCDEX 2.2, die bij onze nieuwe DOS versie 6.0 werd geleverd. Hierdoor wordt de vereiste snelheid van minimaal 150k per seconde wel gehaald en kon ik zelfs op mijn 16 Mhz. 386SX nog aardig uit de voeten met het programma. Af en toe eens een vastlopertje want een 386SX/16Mhz. is eigenlijk te langzaam, maar ik heb hem uitgekregen ondanks deze tegenwerking.

DE SPELKWALITEIT

Aan het verhaal in de vorige Software Gids over de graphics, de muziek e.d. is weinig toe te voegen, maar zoals beloofd gaan we hierbij nader in op de spelkwaliteit. Het "spookverhaal" speelt zich af in de jaren '30 in het plaatsje Harley, waar een zwerver -Stauf genaamd- zich door de produktie van speelgoed en puzzels opwerkt tot miljonair en van zijn verdiende kapitaal Stauf Mansion laat bouwen. Hoe meer speelgoed er verkocht wordt, des te slechter gaat het met de kinderen van het plaatsje; vooral degenen die in het bezit zijn van een Stauf pop, maken weinig kans ooit volwassen te worden.
In 1931 worden door Stauf 6 gasten uitgenodigd in het huis voor een feestje. Elke gast heeft een geheime wens en hoopt deze op de bewuste avond in vervulling te laten gaan. De speler van het spel is toeschouwer en heeft geen invloed op de loop der gebeurtenissen. THE 7TH GUEST is dus absoluut geen Role-Playing Game of een grafisch adventure, maar een authentiek PUZZELSPEL!
Door middel van gefilmde scènes wordt in de diverse kamers van het huis telkens wat meer van de gebeurtenissen prijsgegeven en langzamerhand wordt het ook duidelijk wie de zevende (ongenode) gast is. Jouw rol als speler bestaat uit het oplossen van puzzels, die door het hele huis verspreid zijn. Nadat je een puzzel succesvol hebt beëndigd, kun je in een volgende kamer en gaat het verhaal verder.
De raadsels zelf zijn echte hersenkrakers, welke voornamelijk gebaseerd zijn op bekende puzzel- en denkspellen, maar dan grafisch zeer fraai uitgevoerd met vloeiende animaties en ingesproken commentaar. Voor enkele woordraadsels is overigens een zeer goede kennis van het Engels vereist; wat dacht je bijvoorbeeld van een soort "Rad van Fortuin" met woorden die als klinker alleen y's hebben? Dan zijn er veel puzzels, die gebaseerd zijn op de regels van het schaken: 8 koninginnen moeten dusdanig op een schaakbord geplaatst worden, dat ze elkaar niet kunnen slaan, posities van paarden moeten verwisseld worden door middel van de paardesprong etc. Verder zijn er raadsels, waarbij door het omklappen van vlakken complete beelden gevormd moeten worden of (in de grafkelder) alle doodskisten gesloten moeten worden. Mijn favoriete





spelletje was een variant op Reversi: het omkleuren van balletjes van je (computer)tegenstander, maar dan beginnend met ieder 2 ballen in elke hoek van het speelbord. Minder gecharmeerd was ik van het "pianospel": op de "Staufway" wordt een melodie gespeeld en die moet jij naspelen door te onthouden welke toets werd aangeslagen. Het begint met één noot, maar elke keer als je een foute aanslag doet, hoor je een akelig hoongelach à la Vincent Price en kun je weer opnieuw beginnen. Zeer frustrerend als je bijna aan het eind bent. Alles bij elkaar schat ik dat er een stuk of 20 van dit soort puzzels in het spel verwerkt is.
Wie niet van puzzelen houdt, kan beter niet aan THE 7TH GUEST beginnen, maar als er een puzzel tussen zit, die je niet aanspreekt of die je niet kunt oplossen, is er een uitwijkmogelijkheid. Stauf heeft in de bibliotheek van het huis een hintboek achtergelaten en terwijl je met een bepaalde puzzel bezig bent, kun je daarnaar toe gaan en het boek raadplegen. Bij de laatste puzzel gaat dit geintje niet op: als je eenmaal de zolder hebt bereikt, is de toegang tot de benedenverdieping afgesloten en moet je deze puzzel ("on the house") oplossen. Dan volgt de eindscène, waarna er een aftiteling volgt met een staf van medewerkers, waar de gemiddelde speelfilm jaloers op kan zijn.
Voor wie er niet genoeg van kan krijgen wordt er een "Open House" file in de Save directory opgenomen. Hierdoor kun je vrij in het huis rondlopen en alle puzzels nog eens op je gemak spelen.

KONKLUSIE

Voor mij was THE 7TH GUEST een kolfje naar mijn hand: toen ik nog op de kleuterschool zat, wisten ze al niet waar ze nog moeilijker puzzels vandaan moesten slepen, omdat ik ze allemaal binnen een mum van tijd uit had. Dit raadselspel heeft mij een week lang aan de monitor gekluisterd en ik vond het een indrukwekkende, maar dure belevenis. Niet vanwege de prijs van het CD-ROM pakket (dat geldt meer voor jullie als lezers), maar vanwege het feit dat er - alweer- een nieuwe computer zal moeten komen om de ontwikkelingen bij te benen. THE 7TH GUEST is het eerste MS-DOS computerspel, dat uitsluitend op CD- ROM verkrijgbaar is en volgens de huidige berichtgeving zijn diverse andere softwarehuizen ook met CD-ROM produkties bezig.
Voor de geluidskwaliteit geef ik een puntje minder, omdat het geluid via de de Soundblaster wordt weergegeven. De soundtrack is in CD-kwaliteit te beluisteren als je disk twee op je audio-apparatuur afspeelt.

Jocelyn.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER

Softwarehuis: Tsunami.
AT & compatibles, min. 80386/25Mhz., min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, harddisk, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek: PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Geluidseffekten: Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,=

Het spel is te spelen met het toetsenbord, maar een muis is aanbevolen. Op de harddisk neemt het programma 7Mb. in beslag. MCGA wordt niet ondersteund!

PROTOSTAR



PROTOSTAR is een combinatie van tactiek en RPG met een ingebouwde flightsimulator in de stijl van WING COMMANDER. Het spel is te vergelijken met PLANET'S EDGE, maar dan gecombineerd met graphics zoals in SPACE QUEST (de makers zijn afkomstig uit de Sierra-stal). Verder vinden we ingrediënten terug uit SUPREMACY, X-WING, STAR CONTROL en RING WORLD (de laatste is van dezelfde makers, zie Software Gids nr. 19).

Je begint in je uppie met een ruimteschip en een landingsvaartuig. Zo snel mogelijk moeten we ons schip en ons landingstoestel voorzien van goede bewapening, verdedigingsschermen en een bemanning. We doen dit door planeten te onderzoeken, deze -indien mogelijk- te ontginnen en de gewonnen grondstoffen te verkopen. Met dit geld kunnen we onze toestellen uitrusten, brandstof kopen en onze bases (er zijn er drie in het zonnestelsel) van de nodige financiën voorzien, zodat ook zij zich beter kunnen verdedigen. Een bemanning zoeken is wat lastiger, want men wil pas voor je werken als je een behoorlijke reputatie hebt opgebouwd en je kunt bemanningsleden alleen onderweg recruteren op diverse lokaties of overnemen van een beschadigd schip. Een arbeidsbureau is niet aanwezig, dus dat is zoeken geblazen.
Bij dit spel moet je alles zelf doen. Om grondstoffen te vinden en te verzamelen zul je met je landingstoestel de oppervlakte van een planeet moeten afzoeken, waarbij je de gevonden materialen ook nog zelf aan boord moet hijsen. Leuk hierbij is dat alle onbekende materialen en levensvormen door jezelf onderzocht mogen worden, waarna je ze zelf een naam mag geven. Dit geldt ook voor onbekende planeten die je ontdekt. Ook deze mag je zelf een naam geven en laten registreren met de door jou gekozen benaming.

HET DOEL

Tijdens je tochten kom je allerlei andere volkeren tegen en het is de bedoeling van het spel om met deze volken en hun werelden vrede te sluiten of vriendschappelijke betrekkingen aan te knopen. Hiertoe moet je handel drijven, opdrachten vervullen en informatie uitwisselen, waarbij gebruik wordt gemaakt van multiple-choice vragen en antwoorden. Je bent geheel vrij hoe je het doet en een tijdslimiet heb je niet. Zolang je de bases maar van geld voorziet en je schip en bemanning gezond houdt, gaat het spel verder. Het spelverloop is dus niet vastomlijnd, maar geheel afhankelijk van jouw verrichtingen.
Met één volk ben je echter in staat van oorlog vanaf het begin van het spel en deze kereltjes kun je pas aan het eind van het spel aanpakken als je alle andere volkeren op jouw hand hebt.





HET VECHTEN

Voorlopig zul je met dit volk moeten vechten als je ze tegenkomt. Dit geldt ook voor piraten, die her en der door het heelal rondzwerven. Deze gevechten zijn helemaal in de stijl van de gevechtssimulaties, zoals we die kennen van WING COMMANDER en X-WING. Op een paar kleine details na zijn ze net zo perfect uitgevoerd als bij deze twee programma's en waar het gaat om tactiek en scrolling loopt het allemaal als een trein en kost dit menig benauwd uurtje. Je hebt 3 verschillende soorten wapens, welke allemaal hun specifieke eigenschappen hebben. De tactiek zul je -afhankelijk van de vijand en zijn schepen- zelf moeten opbouwen en buiten het schieten zul je handig met het 'gaspedaal' van je toestel moeten leren omgaan. De ruimtegevechten duren zeer lang, omdat de schepen zeer goede verdedigingen hebben en als ze niet snel genoeg worden vernietigd, zullen ze in staat zijn noodsignalen uit te zenden zodat ze versterking krijgen.
Vrijwel altijd zul je vijandelijke schepen geheel moeten vernietigen en kun je het achtergebleven schroot aan boord nemen om te verkopen. Een enkele keer gebeurt het echter dat de vijand zich overgeeft. Nu kun je de bemanning gevangen nemen, de lading overnemen en informatie over de vijand doorspelen aan je eigen bases. Zodra dit een keer gelukt is, zul je makkelijker vriendschappelijke betrekkingen kunnen aanknopen en zul je sneller een bemanningslid kunnen vinden voor je ruimteschip.



Pas op dat je bij een ruimtegevecht niet per ongeluk de zielepoot -die je juist te hulp bent geschoten- vernietigt of een vriend benadert met ingeschakelde wapens, want zo'n miskleun is mij overkomen en dan kun je je vriendschappelijke betrekkingen met de anderen weer van voren af aan gaan opbouwen. Vaak SAVEn is dus ook geen overbodige luxe.

HANDELEN

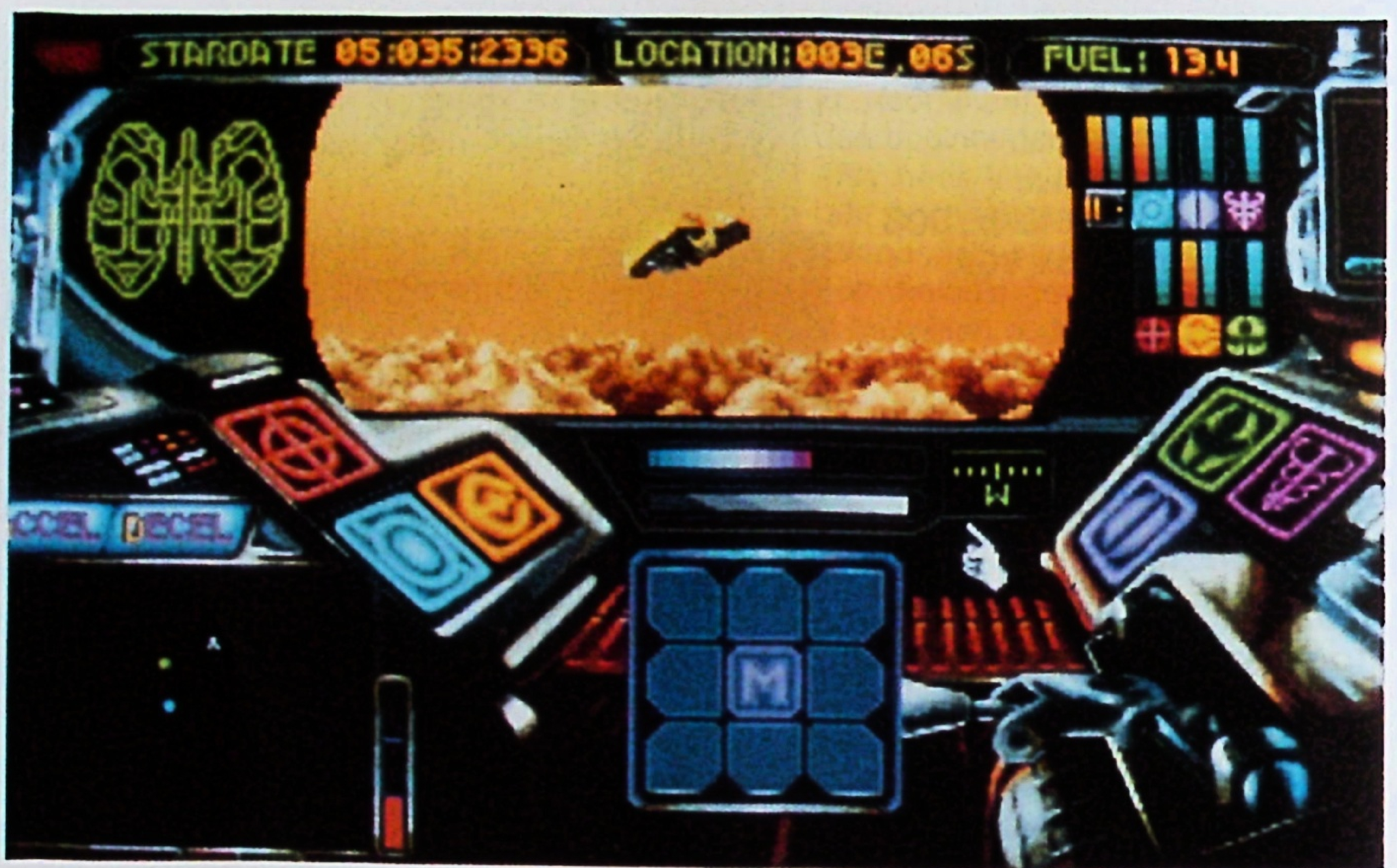
Grondstoffen kun je op je eigen bases verkopen tegen een vaste prijs. Hier kun je tevens terecht voor onderdelen en brandstof voor je schip, informatie inwinnen over de resultaten van andere ruimtereizigers en gewonde bemanningsleden laten behandelen. Een deel van je geld moet je ter beschikking stellen van de basis. Doe je dit niet, dan wordt hun verdediging steeds slechter en zul je steeds vaker aangevallen worden; ook in de direkte omgeving van een eigen basis.

Onderweg kun je handel drijven in de diverse steden op allerlei planeten. Hier is het een kwestie van bieden en afdingen. Verder kun je hier gesprekken voeren om b.v. informatie in te winnen, al zul je eerst moeten ontdekken hoe je de buitenaardse levensvormen het beste kunt benaderen om gegevens los te peuteren. Converseren (teksten op het scherm, spraak heeft dit programma niet) en gegevens inwinnen is tevens mogelijk in de bars van de bases en na radiokontakt met andere schepen; dit laatste zowel in de ruimte als met je 'explorer' op de oppervlakte van een planeet. Bij het handelen moet je zelf tabellen aanleggen met de prijzen van de diverse artikelen, want -in tegenstelling tot de prijzen op de eigen bases- zijn hier de waardes niet vast en veel materialen zijn nog onbekend, dus je weet nog niet wat je er elders voor kunt vangen. Ga je te agressief te werk, dan zullen vele handelaren afhaken en geen zaken willen doen. Stel je je te vriendelijk op, dan zul je zeker genept worden.

LANG EN LASTIG

Hoe je het spel ook speelt, het duurt altijd lang en het spel is nooit makkelijk. Het ontginnen van de planeten is een tijdrovende klus, waarbij je zelf een tabel moet maken van de -wisselende- marktwaarde van de grondstoffen. Wanneer je nieuwe levensvormen ontdekt en registreert, is het zaak hiervan veel mee te nemen in je laadruimte, want de eerste keer krijg je hiervoor veel geld. Hoe vaker je bekende materialen en levensvormen aanbiedt, hoe lager de prijs wordt. Het spel blijft doorgaan zolang je zelf in leven bent. Gaan bemanningsleden dood, dan zul je weer nieuwe moeten zien te vinden en dat wordt lastig als er eenmaal slachtoffers gevallen zijn.

De handleiding geeft alle informatie over het begin van het spel. Wat er verder gebeurt, hoe je het moet doen en waar je moet wezen zul je in dit boekje niet vinden. Dit moet je allemaal zelf uitvinden. Een sterrenkaart moet je zelf maken en alle belangrijke informatie moet je zelf optekenen. De opdrachten krijg je tijdens het spel, andere problemen lossen zich vanzelf op.



BEELD, GELUID, SNELHEID

Overal kom je bij dit spel schitterende plaatjes tegen met animaties.

De gevechten zijn zeer indrukwekkend door de goede scrolling en de vele verschillende schepen. De effecten van de wapens zijn zeer goed weergegeven, zowel in beeld als in geluid. Bij het spel zit heel goede muziek en worden veel geluidseffekten gebruikt. Vreemd genoeg kun je de effecten wel uitschakelen, maar de muziek niet.

De makers adviseren minimaal een 25Mhz. 386 computer en dat heb je echt nodig. Het kan op een langzamere machine ook wel, maar dan wordt het een slepende zaak. Om een beetje schip en reputatie op te bouwen ben ik op een 486/33Mhz. machine enkele dagen bezig geweest. Op onze 16Mhz. 386SX machine was het onmogelijk het spel te spelen. De gevechten lopen op een 25Mhz. machine nog tamelijk traag, dus eigenlijk heb je minimaal een 33Mhz. 386DX computer nodig.





KONKLUSIE

Zoals al gezegd, dit softwarehuis is gestart met ex-medewerkers van Sierra. Grafisch is dit duidelijk te merken. Voor de rest is een poging gedaan om van alle bekende en goedverkochte spellen het beste te verzamelen in één nieuw spel. Alles komt dus enigszins bekend voor. Toch is men wel degelijk geslaagd in de opzet, want vrijwel overal is het programma net ietsje beter, mooier of gebruiksvriendelijker dan bij de concurrentie. Uiteraard is WING COMMANDER als flightsimulator beter en hebben de meeste RPG's veel meer te bieden, maar de combinatie is uitstekend gelukt. Je moet van s.f. verhalen houden en absoluut goed kunnen vechten met een simulator, want deze onderdelen zijn nadrukkelijk aanwezig. Op de rest van het spel kun je zelf behoorlijk wat invloed uitoefenen en deze onderdelen zijn wat flexibeler. Ben je een slechte handelaar, dan maak je weinig winst of zelfs verlies. Dit kun je compenseren door meer te ontginnen en te verkopen. Lukt het niet zo goed om vriendschap te sluiten, dan ben je gewoon enkele weken of maanden langer bezig. Maar nogmaals: vechten is noodzakelijk en hierin moet je goed zijn. Je kunt de gevechten omzeilen (lastig, maar is te doen) doch dan ga je het spel erg lang rekken, want vele planeten kun je dan niet bezoeken.

Dit is topklasse voor de ervaren liefhebbers met helaas ook weer een bug. Bij mij liep het programma vast, wanneer na enige gevechten op een planeet de vijand geheel vernietigd was. Hoe en waarom dit gebeurde kon ik niet ontdekken. Ik heb toch door kunnen spelen door de gevechtshandelingen zoveel mogelijk te beperken, maar wel de opdrachten te volbrengen.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE LEGACY
Softwarehuis: MicroProse.
Min. 80386/16 Mhz. (33 Mhz.aanbevolen).
Harddisk, DOS 5.0 of hoger, 2Mb. RAM vereist.
Uitsluitend VGA.
Muis aanbevolen.
Adlib, Soundblaster, Covox.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 149.50



BOOTDISK

THE LEGACY wordt door de makers omschreven als een "Adventure Role-Playing Game" en ik waarschuw van-tevoren maar vast, dat dit geen makkelijk spel is.
Zoals we van MicroProse gewend zijn, is de uiterlijke verzorging van het pakket zondermeer goed: een stevige kartonnen doos met daarin acht 3.5" HD diskettes, de rijk geïllustreerde handleiding met "glossy" omslag en een technisch supplement van 6 pagina's. Wie na het installeren problemen tegenkomt en ertegenop ziet die zelf op te lossen, kan gebruik maken van het "Makeboot" programmaatje. Hiermee wordt een bootdisk aangemaakt met de voor jouw computer meest gunstige instelling, waarmee je het programma opstart vanuit een diskdrive en die tijdens het spelen in de drive moet blijven. Op de harddisk heb je 23Mb. ruimte nodig.

NEW ENGLAND

Het is of de duvel ermee speelt, maar bijna alle titels die ik voor deze uitgave van de Gids toegewezen krijg, zijn gesitueerd in New England. Dit is het noordoostelijk deel van de Verenigde Staten en omvat de oudste voormalige Britse koloniën, thans de staten Massachussets, Rhode Island, Connecticut, New Hampshire, Vermont en Maine. Vandaar dat het daar vergeven is van de spookhuizen, van oudsher een specialiteit van de Engelsen. Je hebt natuurlijk altijd wel uitslovers, die zwaar overdrijven en voor wie één spook niet genoeg is en zo iemand was Elias Winthrop (1599-1662). Deze Engelse immigrant liet in de 17e eeuw Winthrop Mansion bouwen en nu -anno 1993- blijk jij de enige overgebleven afstammeling van deze illustere persoon te zijn. Je LEGACY (erfenis) bestaat dan ook uit het huis zelf, maar voordat je het kunt gaan bewonen, moet er heel wat opgeruimd worden.......

EDGAR ALLAN POE

Programmeur Jim Bambra heeft zich niet laten inspireren door H.P.Lovecraft (al zou dit gezien het thema best gekund hebben), maar door de beroemde Amerikaanse dichter en schrijver van korte verhalen E.A.Poe (1809-1849). Voordat hij zijn meest bloedstollende verhalen schreef, maakte Poe in 1841 een reis door New England. In de handleiding van THE LEGACY is een uittreksel opgenomen van zo'n reisverhaal met als onderwerp "The House", waarvan niet zeker is dat het van Poe's hand is, maar men heeft wel een sterk vermoeden in die richting......







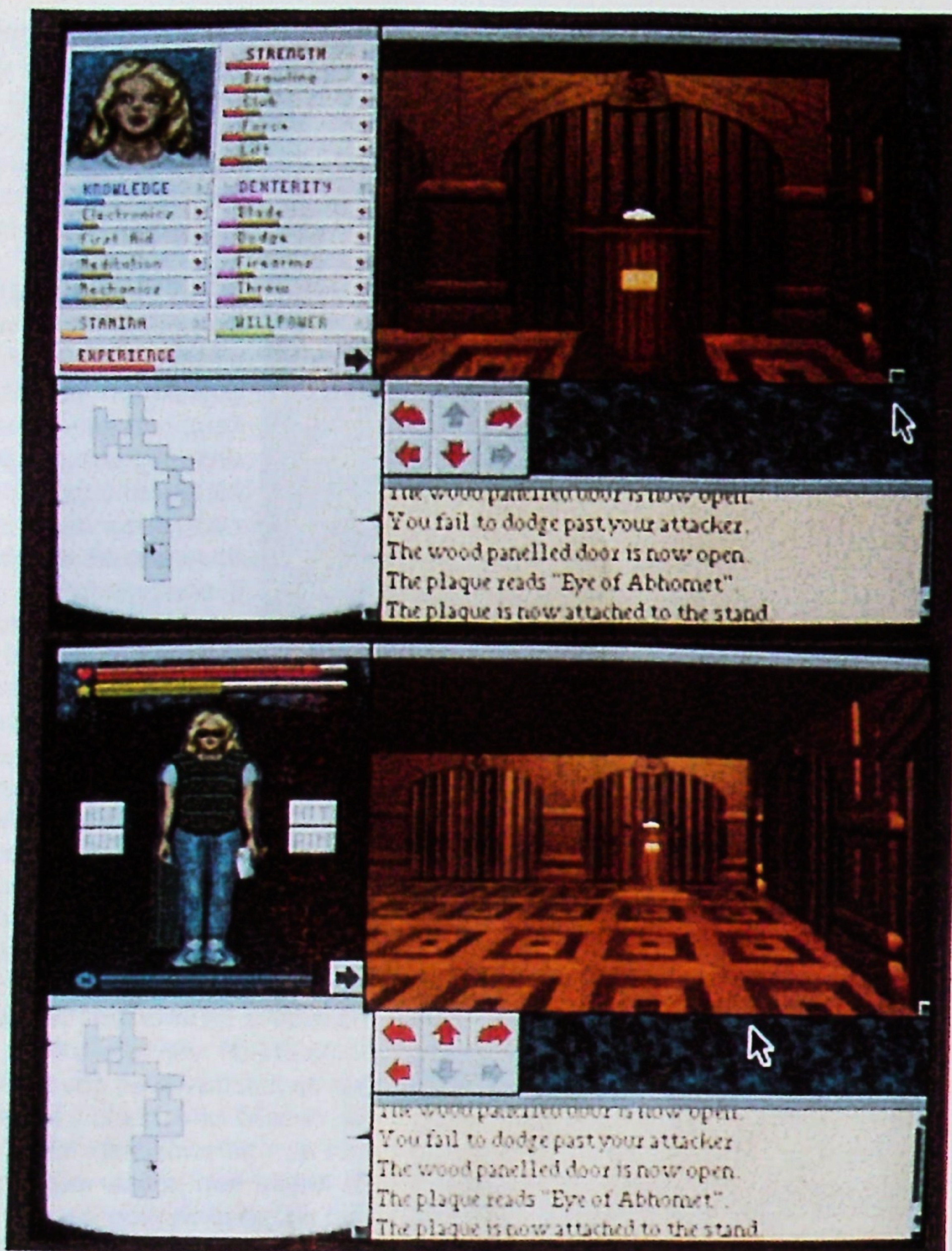


ANTIEK EN MODERN

De hoofdpersoon wordt abrupt uit de huidige maatschappij geplukt en je hebt dan ook keus uit een keurige yup in driedelig pak of zijn vrouwelijke tegenhanger in deux-pièce, een militair in camouflage-outfit, alsmede enkele figuren in T-shirt, jeans en sportschoenen. Met een bijpassend krantebericht wordt de persoon in kwestie voorgesteld en je hebt ook nog de mogelijkheid de toegewezen eigenschappen naar eigen goeddunken te verdelen en een andere naam in te vullen. Zorg ervoor, dat je de vaardigheden goed verdeelt, want er worden heel wat eisen gesteld aan onze moderne held(in).
Je komt weliswaar in een oud huis terecht, maar dit is tot voor kort bewoond geweest en voorzien van elektriciteit, elektronika etc. Je zult dus even goed met een Samurai zwaard om moeten kunnen gaan als met een gereedschapkist en buiten fysieke kracht heb je ook wilskracht nodig om met magie te werken.
Je begint in de hal van het immens grote huis. De deur slaat achter je dicht en er is geen weg terug. De nachtmerrie kan losbarsten, maar eerst moet je even naar het scherm kijken, want de programmeurs hebben hun best gedaan. Het scherm is verdeeld in aparte vakken, die je zelf naar believen kunt vergroten, verkleinen, verplaatsen enz. op een manier zoals bij "Windows". Alles gaat erg makkelijk en soepel via de muis: er zijn "pop-up menu's", waarmee je gegevens kunt opvragen, voorwerpen kunt bekijken en gebruiken, met de "automapping" maak je een plattegrond van de verschillende verdiepingen van het huis. In de handleiding wordt alles zeer uitvoerig uitgelegd, zodat de bediening voor niemand een probleem zou moeten zijn.
Het grootste deel van het scherm wordt ingenomen door het interieur van het huis. Aanvankelijk was dit in "bitmap graphics" uitgevoerd, maar omdat men vond dat de horrorsfeer van dit adventure op deze manier niet goed uit de verf kwam, werd besloten de kamers en de monsters 3-dimensionaal te tekenen. Het resultaat mag er zijn: zelfs de motieven op de vloerbedekking en de lambrizering zijn perfect en de monsters zijn zowat "levensecht".

MYSTERIEUS

Ik ben tot nu toe ruim twee weken bezig geweest en heb 4 verdiepingen doorgeworsteld, maar waar het verhaal nu precies over gaat, is me nog altijd niet duidelijk. Eens in de zoveel jaar worden er



vreemde lichtschijnsels waargenomen boven Winthrop Mansion en uit de aanwijzingen (die je vindt in de vorm van briefjes en boeken) blijkt dat er dan teleports opengaan, die een verbinding vormen met een andere dimensie. In de loop der eeuwen zijn er al heel wat entiteiten het huis binnengedrongen, die de bewoners behoorlijk wat kopzorgen baarden, want ze moesten ook nog gevoed worden. Om van de nood een deugd(?) te maken, werd op de derde verdieping een gekkenhuis ingericht, waarvan de bewoners geen lang leven beschoren was. Omdat de families over het algemeen geen belangstelling voor het lot van deze slachtoffers hadden, was dit een aardige bijverdienste en werden de monsters tevreden gehouden.
Een verdieping hoger kom je terecht in een compleet museum: één van de voorvaderen was een verwoed verzamelaar van curiosa uit alle uithoeken van de wereld en je komt de meest bizarre voorwerpen tegen. Sommige moeten op hun plaats gezet worden, terwijl je andere juist te pakken moet zien te krijgen. Je loopt je dus een breuk te sjouwen met je attachékoffertje.
Beneden is het al niet veel beter: in het mausoleum moet je skeletten verslaan door ze eerst neer te meppen en de genadeslag te geven met een zakje as van de binnenkant van een doodskist, anders staan ze meteen weer op. Maar hoe werk je een hele horde van die krengen weg met maar 4 zakjes as?
Hoe kom je door onzichtbare barrières en hoe krijg je een deur open, die met duimendikke spijkers dichtgetimmerd is? Wie is de opperdemon, die tracht door de "portals" binnen te komen? Ik zou zeggen: als je veel tijd hebt en het geduld om dit (en nog veel meer) uit te zoeken, ga je gang!

KONKLUSIE

THE LEGACY is een zeer ingewikkeld en moeilijk RPG, dat zelfs voor de zeer ervaren spelers een uitdaging zal zijn. Door de makkelijke bediening en de duidelijke handleiding kan de beginner er echter ook best mee uit de voeten. Goed onderzoeken, alles doorlezen wat je vindt en vaak SAVEn is de beste raad, die ik kan geven. De sfeervolle graphics worden begeleid door angstaanjagende muziek en dito geluidseffekten, die afzonderlijk kunnen worden in- en uitgeschakeld.
Ik houd dit spel nog even op de harddisk, maar ik vrees dat dit een tijdrovende geschiedenis gaat worden, die zeker de moeite waard is.

Jocelyn.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PRINCE OF PERSIA

NAM 1965-1975

Beiden op één CD-ROM



Softwarehuis: Domark.
AT & compatibles met CD-ROM, min. 640Kb., EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50

Op deze verzamel CD twee programma's:
PRINCE OF PERSIA. Dit is een platformspel waarvan de recensie staat in Software Gids nr. 4. Op dit moment is het spel voor bij alle (spel)computers verkrijgbaar maar de oude PC versie kan nog best meekomen daar geluidskaarten worden ondersteund, de beelden heel acceptabel zijn en de spelkwaliteit goed is.
NAM 1965-1975. De recensie van dit oorlogsstrategiespel staat in Gids nr. 9. Wel iets recenter, maar nauwelijks geluid (alleen via de speaker) dus het origineel is niet aangepast voor de CD-ROM.

Het is een vreemde combinatie maar misschien is het de bedoeling dat Pa met de kinderen gaat vechten op een plaatsje voor het scherm. Zie je wat in beide titels dan zit je met dit lage prijsje natuurlijk goed.
Bij de CD krijg je twee keurige en uitvoerige handleidingen.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE CHAOS ENGINE
Softwarehuis: Bitmap Brothers.
Amiga 1 Mb.
Atari-ST 512Kb.
Joystick noodzakelijk.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 89,=

THE CHAOS ENGINE



Een experiment met tijd, ruimte en oude computers gaf een creatie van bizarre machines, die op hol sloegen. Er ontstonden 4 zonderlinge werelden met elk 4 levels en een variabele moeilijkheidsgraad.
In deze wereld kunnen we alleen, geholpen door een computergestuurde persoon, het gevecht beginnen of met 2 spelers ieder met een eigen figuur. We hebben de keuze uit 6 figuren, elk met specifieke bijzondere eigenschappen. De sterkste van de 6 is misschien wel de beste vechter van het stel, maar heeft weer niet de krachten van b.v. de "Preacher", die sneller is en nog 4 speciale talenten heeft. Vooral zijn "First Aid Kit" optie is reuze handig! De keuze van jezelf en van je (computer)maatje, speelt dus een belangrijke rol.
Mocht je twee nobele strijders hebben gevonden, dan kunnen we van start gaan in de 1e wereld. Speel je met 2 personen, dan zijn 2 joysticks noodzakelijk.

We kijken ietsje schuin van bovenaf neer op het speelveld; althans een deel ervan. Hier zien we struiken, bomen, rotsen, grotten, kuilen etc. etc. Waar je je ook bevindt, er duiken tegenstanders op waarop je moet schieten, terwijl je hun projektielen moet ontwijken. Na enkele minuten rondrennen vinden we een sleutel, enkele doorgangen naar andere velden en na nog enkele pittige vuurgevechten zijn we aan het eind van level 1 van wereld 1..... zo lijkt het althans, want als de computer de balans opmaakt blijken we slechts een klein deel van de tegenstanders te hebben verslagen en diverse items niet te hebben gevonden. De score is dusdanig slecht, dat we nauwelijks iets verdiend hebben om ons duo sterk te maken voor de volgende ronde. Opnieuw dus maar weer.



Na 4 of 5 keer ronde 1 te hebben doorlopen blijkt dat er heel wat te beleven is en dat het een flinke klus is om aan het eind van het level de computer enigszins goedgemutst te stemmen. Er zitten in de velden namelijk diverse geheime en verborgen ruimtes en vele tegenstanders komen pas na enig wachten tevoorschijn. Wel word je rijkelijk beloond als blijkt dat je in de buurt komt van 100% verslagen tegenstanders en dat is zondermeer noodzakelijk, want elk volgend level is aanmerkelijk zwaarder. Na twee rondes komen we in een menu, waarin we onze 'strijdmacht' kunnen oppeppen, voorzien van nieuwe munitie en evt. van betere wapen of andere hulpmiddelen. Na 4 levels van een wereld volbracht te hebben, krijg je buiten het menu ook nog een password. Dit is gekoppeld aan de geleverde prestaties van jezelf en je partner.
In de volgende rondes blijkt dat we niet alleen in het wilde weg moeten schieten maar ook taktiek moeten gebruiken en het vinden van doorgangen begint nu iets van een zoekpuzzel te worden. Had je het leplazerus nog niet gehad, met dit spel heb je het zo te pakken, want je zoekt je suf.

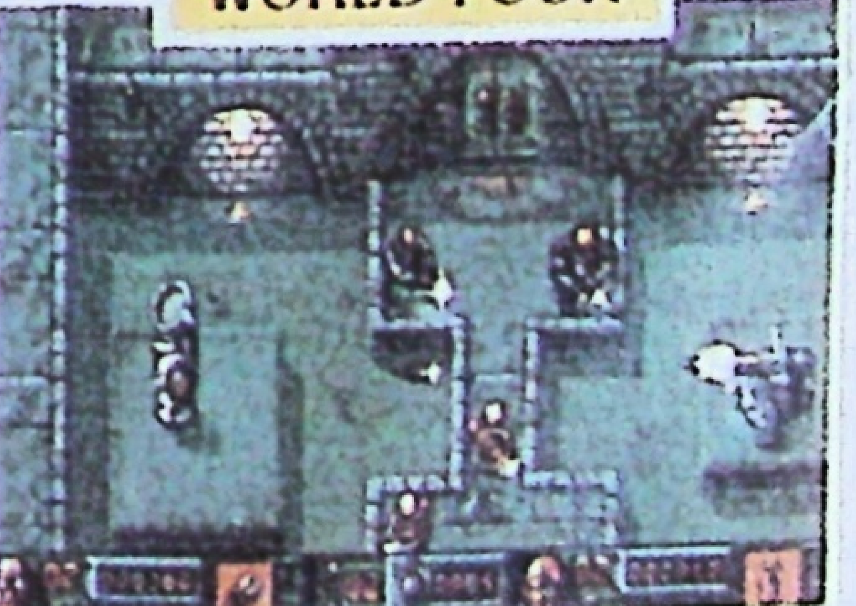


De beelden zijn zondermeer perfekt en de scrolling is zeer soepel. De kleuren zijn goed op elkaar afgestemd, zodat je alle details uitstekend kunt onderscheiden; behalve dan als het gaat om verborgen doorgangen. Op de Amiga is het geluid uitmuntend. De besturing is lastig, omdat uit 8 richtingen kan worden gekozen zowel voor het verplaatsen als voor het schieten en diagonaal willen de meeste joysticks nu eenmaal iets minder vlot als horizontaal en vertikaal.





De spelkwaliteit staat op een hoog peil, zodat dit programma weer eens tot de enkele uitschieters behoort, die helaas slechts enkele keren per jaar worden uitgebracht. Aktie -vooral schieten- is de hoofdmoot en daar moet je dus goed in zijn, maar de andere elementen zorgen ervoor, dat het spel zeer lang boeit. Wel moet je in het bezit zijn van een goede joystick, een zeer gezonde duim en verder in topconditie verkeren, want naarmate het spel vordert worden de fysieke eisen steeds zwaarder.
Topklasse!



Jocelyn, Henk, Boukje, Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SHADOW OF THE COMET

Softwarehuis: Chaosium Inc.
PC & compatibles: min. 80286-16 MHz., min. 640Kb., VGA, DOS 3.00 t/m 5.00, harddisk (8 MB) noodzakelijk.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Soundblaster, Soundsource, Soundmaster+, Adlib.
Richtprijs: FL. 149,50



ETERNAM

Door verspreider INFOGRAMES is er (zoals gebruikelijk) alles aan de promotie van dit nieuwe produkt gedaan. Enkele weken voor de verschijning kregen we een kleurige en veelbelovende infokaart met een demo, waaruit we al konden opmaken, dat de tekenaars en programmeurs van het succesvolle ETERNAM aan het werk zijn geweest. De graphics en bediening (geen muis) van SHADOW OF THE COMET doen sterk denken aan deze vorige produktie (zie Gids nr.16), maar verder houdt elke gelijkenis op. Wie humor en snelheid verwacht, kan nu al ophouden met lezen.

DARKSEED

SHADOW OF THE COMET is bedoeld als grafisch "horror-adventure", waarbij de makers zijn geïnspireerd door Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), één van de bekendste schrijvers op het gebied van "Fantasy & Horror". Het verhaal speelt zich af in 1910 in het plaatsje Illsmouth, New England, USA. 76 Jaar geleden werd door de Britse wetenschapper Boleskine ontdekt, dat op deze lokatie de Komeet van Halley beter waargenomen kon worden dan waar ook ter wereld. De jonge astronoom John T.Parker reist vanuit Engeland af naar Illsmouth om de Komeet te fotograferen en wordt geconfronteerd met mysterieuze zaken. Zoals dat in de verhalen van Lovecraft vaak het geval is, liggen de "Ouden" weer op de loer en deze oergoden wachten ditmaal op de Komeet om op het moment, dat deze de Aarde passeert uit hun holen te komen en de heerschappij over de wereld over te nemen. Ze worden daarbij geholpen door een aantal inwoners van Illsmouth. Aan Parker (gestuurd door de speler) de taak al deze gruwelen te verijdelen, waarvoor 3 dagen en 3 nachten ter beschikking staan.





Waar hebben we dit meer gehoord en gezien? Tijdens het spelen was een vergelijking met DARKSEED (Gids nr.15) haast onvermijdelijk: ook geënt op het werk van Lovecraft en ook een tijdspanne van 3 dagen voor de hoofdpersoon om de "Ouden" te stoppen. Alleen wel met graphics van de beroemde sci-fi artiest H.R.Giger en dat had dit SHADOW OF THE COMET ook wel kunnen gebruiken.

THE 7TH GUEST

Als je braaf 2 dagen lang het stadje hebt onderzocht, voorwerpen hebt bekeken en opgepakt (geleid door een stippellijntje) en met de bewoners hebt gepraat en eventueel afgerekend, ben je de derde dag zover dat je naar een nabijgelegen eiland kunt varen om één van de Goden te bestrijden. Nu was ik in de plaatselijke grafkelder al een raadseltje tegengekomen met oplichtende tegels, dat sterk deed denken aan de puzzels in THE 7TH GUEST. Op het eiland word je echter geconfronteerd met een zeer lastige schuifpuzzel, die in dit spel totaal misplaatst is. Lukt het je eindelijk om de 16 vlakken dusdanig te verschuiven, dat er een portret van een doodskop ontstaat, dan mag je de grot in. Hier kwam ik vervolgens met een monster in aanraking, dat de redelijke kwaliteit van de overige graphics totaal teniet deed door de ronduit knullige manier, waarop het getekend was. Op dat moment sloeg het "Waar ben ik in vredesnaam mee bezig?" gevoel toe en was mijn interesse in de afloop tot het nulpunt gedaald.

KONKLUSIE

SHADOW OF THE COMET lijkt overal en nergens op. Bij alle genoemde titels kan het niet in de schaduw staan en als grafisch adventure op zich is het een zouteloos geheel, dat er soms heel aardig uitziet en op andere punten echt waardeloos getekend is. Van de muziek en geluidseffekten ben ik ook nergens onder de indruk geraakt. En dat voor bijna honderdvijftig gulden! Voor honderd piek minder als "cheapo" zou dit pakket nog net de prijs waard zijn, al is het maar voor de verzorgde verpakking.

Jocelyn.



BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



STRIKE COMMANDER

Softwarehuis: Origin.
AT & compatibles, min. 80386DX, min. 4Mb., DOS 5.0 of hoger, harddisk, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek/effecten: Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Spraak: Soundblaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 169,50
Speech disk: FL. 69,50

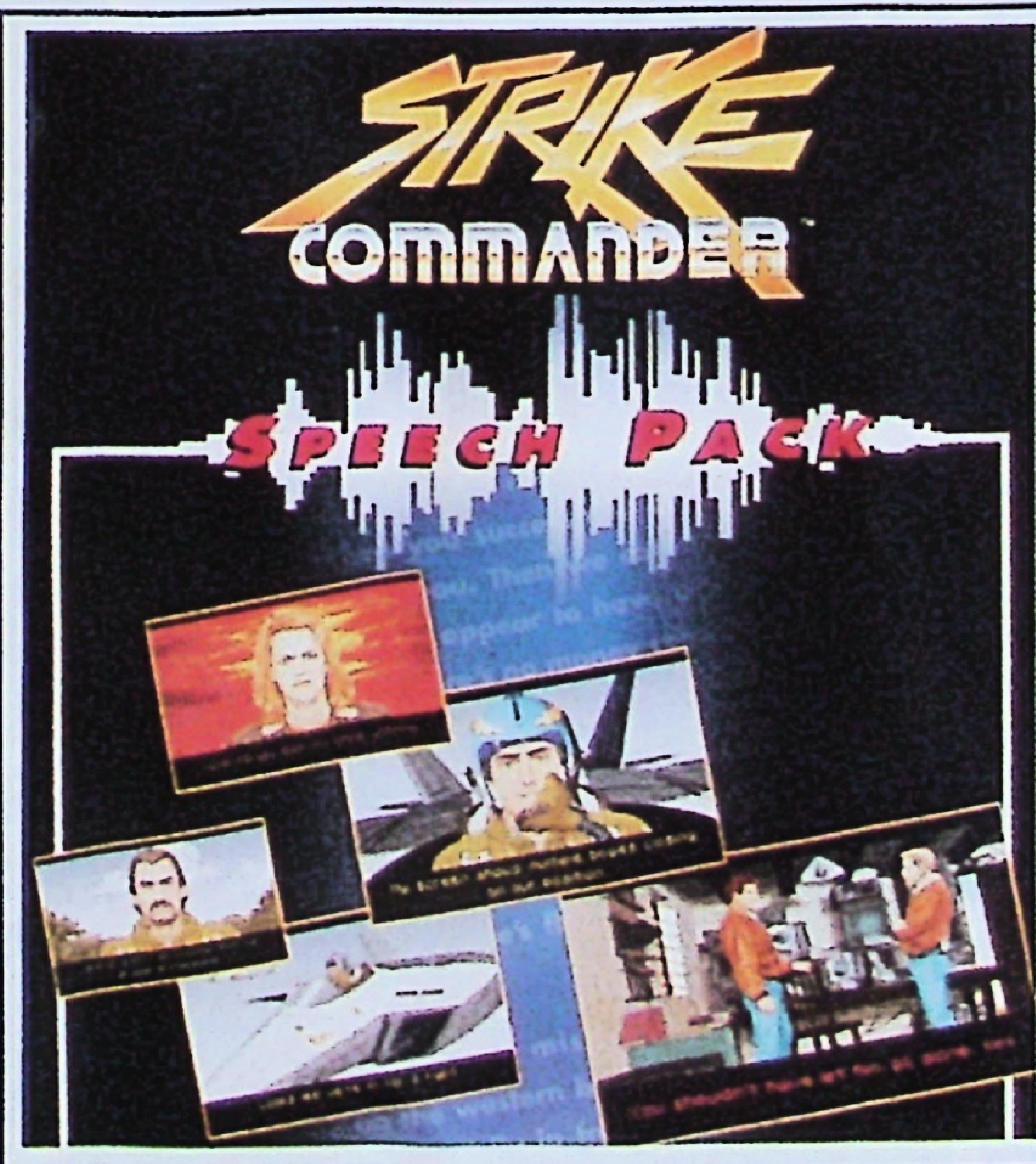
Bovenstaande configuratie is het minimum om alle onderdelen redelijk te kunnen gebruiken. 2,5Mb. RAM is ook mogelijk, doch dan vervalt een deel van het geluid, krijg je minder details in de achtergronden en kun je de Speech Disk niet benutten. Van het standaardgeheugen moet minimaal 586Kb. vrij zijn. Op de harddisk heb je minimaal 27Mb. ruimte nodig.
De ideale configuratie is een 80486/33Mhz. (of snellere) machine met 8Mb. geheugen, waarvan 2Mb. diskcache. Het hoofdprogramma heeft spraak, doch alleen bij het intro-verhaal en bij enkele belangrijke momenten binnen het spel. De 'Speechdisk' zorgt voor wat extra spraak tijdens het gehele spel, (b.v. communicatie tussen basis en toestellen) maar slokt ook weer 7Mb. extra ruimte van de harddisk op; samen met het hoofdprogramma ben je dus minimaal 34Mb. kwijt bij gecomprimeerde bestanden en bijna 41Mb. als je alles optimaal installeert.
Het programma is door de makers getest met DOS 5.0. Of de software met lagere of hogere versies werkt is NIET onderzocht, maar in ieder geval kon één van onze medewerkers het programma niet onder DOS 6.0 laten draaien; op de redaktie werkte het spel echter probleemloos met deze nieuwe DOS. De werking wordt niet gegarandeerd bij gebruik van een gecomprimeerde harddisks (b.v. STACKER, DOS 6.0) en kan niet draaien onder OS/2. Diverse memory-residente programma's zijn niet toegestaan; SMARTDRV.EXE, EMM386 of QEMM386 zijn echter NOODZAKELIJK. Een muis werkt alleen met een Microsoft mousedriver.

Strike Commander werd al lang aangekondigd als De Moeder Aller Vluchtsimulatoren; de release werd echter keer op keer uitgesteld. Enkele weken geleden lag SC dan voor het eerst in de winkels. De eerste recensies waren bijna lyrisch. Wij hebben echter de gemoederen even laten bedaren om te komen tot een objectief verslag van wat optimisten al "Het spel van de eeuw" hebben genoemd.

Strike Commander is geen vliegsimulator pur sang. Op dat punt kan het de vergelijking met Flight Simulator 4.0 niet aan. Het is meer een 'vliegspel', in dezelfde categorie als Wing Commander en Comanche Maximum Overkill, in zoverre dat het bij Comanche meer gaat om de actie dan om de simulatie. Het spel bevat een aantal vliegtuigen, schepen, tanks en gebouwen, dat zeer gedetailleerd is weergegeven. Deze kunnen buiten het spel met de Object Viewer van alle kanten worden bekeken. Onder de vliegtuigen bevinden zich oudjes (Mig-21, de Mirage 2000), grote jongens (E-3 AWAC, 747 Jumbo Jet), en een aantal dat zowel nu als in 2011 (het jaar waarin Strike Commander speelt) behoorlijk bij de tijd is (F16 Fighting Falcon, F15 en zijn opvolger, de F22)

Het bijzondere aan Strike Commander is in eerste instantie zijn grafische kwaliteit. De techniek die al gebruikt werd bij Wing Commander en ook bij Ultima Underworld, de bitmap-texturing, is nu geperfectioneerd. Bitmap-texturing houdt in, dat op saaie vector-graphics (denk aan Elite) gewone pixel-voor-pixel (bitmap) graphics worden geprojecteerd. De vector-graphics zorgen voor de vormen, de bitmap-graphics voor de details (zoals de camouflage- print op je F16 en de steden, bossen en rivieren in het landschap).
Geauraud-shading is een techniek, die bij spellen eigenlijk zelden wordt toegepast. De techniek is afkomstig uit de CAD-omgeving en zorgt voor realistische eigen schaduw. In Strike Commander wordt het gebruikt op zowel de landschappen als de vliegtuigen. Op de landschappen is het effect het grootst. Waar eerdere simulatoren hoekige polygoon-bergen hadden, zorgt de Geauraud-shading in Strike Commander voor golvende zandvlaktes en vloeiende bergen.

Een ander bijzonder punt van Strike Commander is het verhaal-element. Het relaas heeft een duidelijke lijn, waarin de missies een hoofdrol spelen. Het speelt zich af in een groot aantal scènes, waarin vriend en vijand aan het woord en in actie komen. Collega-piloten geven tips, missies worden besproken en je moet op zoek gaan naar nieuwe opdrachtgevers (die zich in een louche bar ophouden). Daarnaast is er plaats voor enkele persoonlijke verwikkelingen.
Het grafische gedeelte van deze scènes neemt al 10Mb. in beslag, terwijl daar voor de spraak nog enkele megabytes bijkomen. De 10Meg zijn de scènes echter wel waard: de grafische kwaliteit hiervan is ontzettend hoog en doet enigszins denken aan de intro van King's Quest 6.



In 2005 zijn in Turkije wetten aangenomen, die huurlingen het recht geven op eigen houtje te opereren, in ruil voor 10% van de winst. Al snel ontstaat ongeveer een dozijn mercenary-squadrons en worden huurlingen het grootste exportartikel van Turkije. Squadrons worden ingezet in de concurrentiestrijd tussen grote bedrijven, bij het innen van belastingen door de IRS en natuurlijk bij de onvermijdelijke opstanden en oorlogen. De huurlingen hebben hun eigen tijdschrift 'Sudden Death', dat interviews met huurlingen, ingezonden brieven en wapen-advertenties bevat.
In het exemplaar dat bij Strike Commander wordt geleverd, maken we kennis met een bijzonder Squadron: de Wild Cats. Dit squadron is bijzonder, omdat wij er zelf sinds kort deel van uitmaken en omdat het het enige



squadron is, dat uit morele overwegingen niet alle missies accepteert, zelfs niet als er veel geld te verdienen is. Als men een opdracht aanneemt, is dat een taak waarbij onschuldigen geen gevaar lopen of onnodig veel doden vallen of schade wordt aangericht.

Centraal staan natuurlijk de missies. Afwisselend moeten transportvliegtuigen worden begeleid, gronddoelen worden gebombardeerd, routine-patrouilles worden afgewerkt en vijandelijke vliegtuigen uit de lucht worden geschoten. Ook het financiële aspect van de missies komt aan bod. Wapens (vooral de goede) zijn schreeuwend duur. Zomaar even de schietstoel uitproberen of een dubbele looping maken en vervolgens crashen brengt de penningmeester van het squadron tot wanhoop. Wanneer het te vaak mis gaat, raken de centjes op en is het afgelopen met de Wild Cats.

Het besturen van de F16 Fighting Falcon is geen probleem. Opstijgen en landen is niet erg moeilijk, maar kan desgewenst toch volautomatisch gebeuren. De te vliegen route is duidelijk aangegeven op de kaart, er kan van 'navpoint' naar 'navpoint' worden gevlogen door op A te drukken (net als in Wing Commander). De F16 reageert snel op de joystick, soms zelfs iets te snel. De gevoeligheid van de besturing is helaas niet instelbaar. De confrontatie met tegenstanders verloopt een stuk lastiger. Het is moeilijk om de vijandelijke vliegtuigen in het vizier te krijgen en te houden, hoewel daar toch een aantal hulpmiddelen voor aanwezig is: er is natuurlijk een smart-radar, er zijn verschillende camerastandpunten om de positie te bepalen, de HUD (Head-Up-Display) helpt een handje, sommige wapens zoeken zelf uit waar ze naar toe moeten en tenslotte kun je met je ogen het target zoeken. Deze laatste optie is mooi en realistisch uitgevoerd, je kijkt in de cockpit om je heen zodat je bijna 180 graden rondom overzicht hebt. Ook het bombarderen is lastig, maar dit is vooral een kwestie van timing en dus veel oefenen.

Het hele spel wordt begeleid door muziek. Er valt niet meer van te zeggen, dan dat het nooit echt irritant wordt, soms zelfs wel mooi is, maar niet op zijn plaats is tijdens het vliegen. De geluidseffekten tijdens de vlucht vallen een beetje tegen: ontploffingen hadden wat explosiever gemogen en het geluid van de straalmotor wat overtuigender (in de intro is het geluid van de straalmotor lekker bulderend, in het spel echter lijkt het meer op een leeglopende fietsband).
Het 'speech-pack' laat je wing-man/woman en de boordcomputer praten en voegt spraak toe aan sommige 'key-film-scenes', wat wil zeggen dat slechts enkele scènes gesproken zijn. Wij vragen ons af, waarom Origin niet gewoon nog 10Mb. erbij geknald heeft om alle scènes van spraak te voorzien.

De doos bevat 8 diskettes, wat folders, een technische handleiding in de vorm van het Sudden Death-tijdschrift voor huurlingen en een install guide met reference card voor de besturing. De beveiliging bestaat uit een woord, dat vóór het installeren in de handleiding moet worden opgezocht in Sudden Death. Dit is een slim alternatief voor een beveiliging aan het begin van het spel, die op den duur vervelend wordt. Het Speech Pack bestaat uit 3 diskettes en een install guide.

Er valt natuurlijk veel goeds te zeggen over SC en dat hebben we in het voorgaande ook wel gedaan. Er zijn echter ook wat minpunten. Eerst en vooral de hoge eisen, die Strike Commander aan de computer stelt: het is ontworpen op en voor 486 en alleen geoptimaliseerd voor 386. Om de snelheid te verhogen kan wel het detailnivo in een groot aantal stappen worden verminderd; SC wordt daardoor echter stukken minder leuk. Wij zouden zelfs SC afraden als omwille van de snelheid niet op het hoogste detailnivo kan worden gespeeld. (Zelf hebben we voornamelijk op een 386-40 getest en dat was op vol detailnivo nog net te doen, maar echt 'smooth' liep het niet). 4MB intern-geheugen kan, maar 8Mb wordt aangeraden (om nog een disk-cache te kunnen inschakelen).
Met EMM386 of een andere geheugenmanager moet 2.5 MB EMS vrij worden gemaakt om het alleen al te kunnen installeren. Dit installeren duurt dan ook nog uren (zeker 2 à 3 uur). Er is maar liefst 35 Meg nodig om SC volledig te installeren en nog eens 7 Meg voor de Speech Pack.

KONKLUSIE

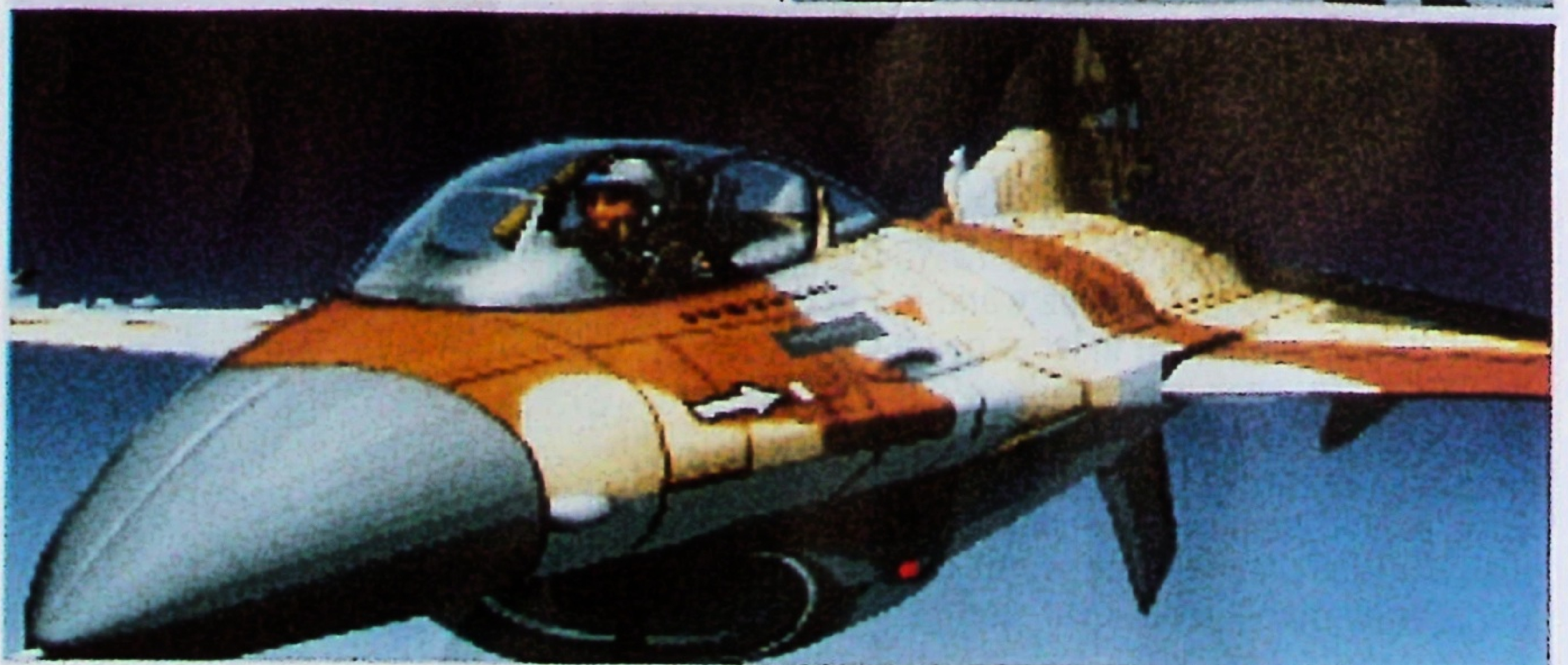
Wie de benodigde apparatuur heeft (om SC volledig tot zijn recht te laten komen is een 486 een must), moet er zeker naar kijken. Fans van Wing Commander met een 486 kunnen het blindelings kopen. Het verhaal-element zorgt ervoor dat SC minder snel gaat vervelen dan b.v. Maximum Overkill of F15 Strike Eagle. Je bent ook eerder geneigd een missie over te doen, omdat een beter resultaat het verhaal een andere wending kan geven.
Wij hebben Strike Commander met plezier gespeeld en het is zeker het leukste 'vliegspel' dat we ooit gezien hebben. Het is moeilijk te zeggen of het ook de beste vluchtsimulator is. Zeker is dat SC op dit moment technisch gezien het meest vooruitstrevende vliegspel is.

Stijn en Martijn.

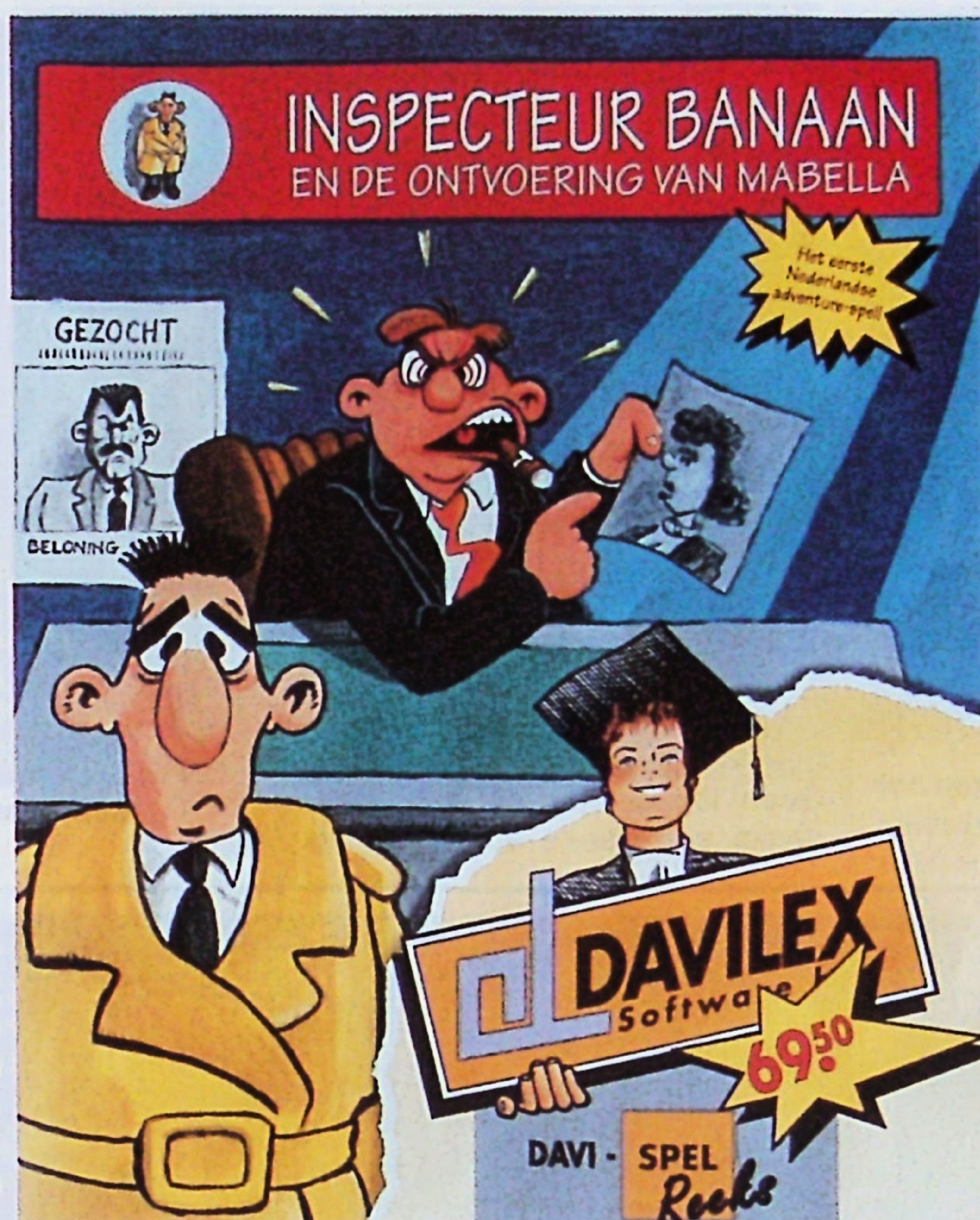
BEELD:	10
MUZIEK/SPRAAK:	9
GELUIDSEFFEKTEN:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld Homesoft en Computercollectief.





Inspecteur Banaan en de ontvoering van MaBella.
Softwarehuis: Davilex.
AT & compatibles (80386 of sneller sterk aanbevolen), 640Kb., harde schijf, VGA/MCGA.
Diskettes: 3.5"DD (5.25" met omruilkaart).
Keyboard/muis.
Muziek: Soundblaster.
Effekten: PC Speaker/Soundblaster.
Richtprijs: FL. 69,=

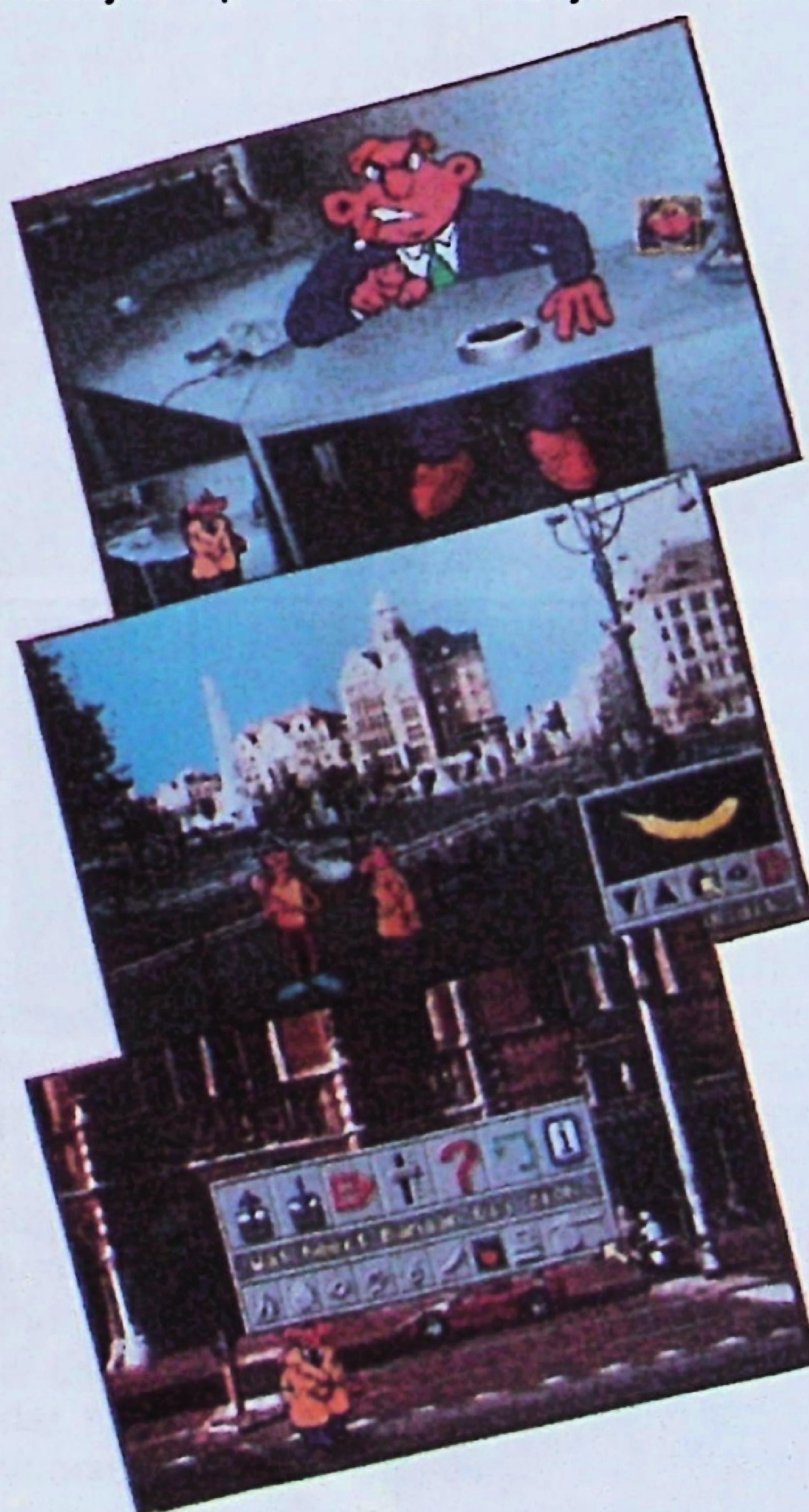


Iedereen die niet alleen de plaatjes in dit tijdschrift bekijkt maar ook de teksten leest zal het waarschijnlijk al wel zijn opgevallen: de titel van dit spel is Nederlands! Davilex, een bedrijf dat voorheen vooral zakelijke software produceerde, heeft het aangedurfd om het eerste Nederlandse adventure te produceren, dat een tegenwicht moet bieden aan de stroom Engelstalige adventures die jaarlijks verschijnen. Hieronder kunt u lezen of dit spel een waardige concurrent is.

De eerste indrukken van het spel zijn goed. Banaan wordt geleverd in een stevige plastic doos, gevuld met 3 diskettes, een handleiding en een omruilkaart waardoor de ongelukkigen die geen 3.5" drive bezitten, hun diskettes kosteloos kunnen omruilen voor 5.25" exemplaren. De handleiding is geschreven in duidelijk Nederlands en stelt zelfs de grootst mogelijke computeranalfabeet in staat het spel te installeren. En voor degenen die het zelfs met de handleiding nog niet lukt, heeft de geregistreerde koper recht op telefonische support. Het installeren is ook een waar genoegen; het programma werkt geheel muisgestuurd en is uiterst gebruiksvriendelijk. Vervolgens starten we het spel op en we komen in het introduktieverhaal terecht.

Inspecteurtje....

De intro vertelt de geschiedenis van inspecteur Banaan, een sullige dufneus eerste klas die constant in de clinch ligt met zijn baas, commissaris Appel. En uitgerekend hij heeft de opdracht gekregen een ontvoeringszaak op te lossen. De wereldberoemde popster MaBella is namelijk gekidnapt door drie onbekende mannen, en jij wordt geacht zo goed te zijn de zaak even op te lossen. Je begint je speurtocht in Amsterdam, waar je de noodzakelijke aanwijzingen en voorwerpen moet vinden om MaBella terug te vinden en de daders te arresteren. Dit kan volgens Davilex op verschillende manieren gebeuren. De handleiding vermeldt namelijk vrolijk dat het spel over drie moeilijkheidsgraden beschikt, varirend van 'beginner' via 'normaal' tot 'gevorderd'. Het eerste niveau moet een beginner in staat stellen het spel in betrekkelijk korte tijd uit te spelen, en dat klopt. Ik was binnen een uur klaar. Het gevorderden-niveau daarentegen moet zorgen voor dagenlange frustratie en neigingen tot ernstige vormen van computervandalisme. Dat klopt helaas niet. Nadat ik eenmaal het beginnersniveau had uitgespeeld, begon ik vol goede moed aan het gevorderdenniveau, om er tot mijn stomme verbazing achter te komen dat de puzzels identiek waren! Hoogstens krijg je op dit hoogste niveau wat minder informatie en tips, maar het spel wordt er weinig moeilijker op. Wat wel moeilijker wordt is



de besturing van dit spel, want plotseling blijkt het hoofdmenu dat in het spel is opgenomen niet meer op de normale manier oproepbaar. Blijkbaar verstaat Davilex onder een moeilijk spel dus een spel dat niet te hanteren is.

Programmeerdebcles.

Dat het geen sinecure is een adventure te programmeren, mag blijken uit dit programma. De moeilijkheidsgraad van dit spel is zoals gezegd laag, en de tijd waarin je dit spel hebt uitgespeeld hangt dan ook niet zozeer af van je intellectuele capaciteiten, als wel van de kloksnelheid van je computer. De speelduur kan variren een jaar op een XT tot een klein uurtje op een 486 (wanneer kwam de Pentium ook al weer uit?) en dat doet vermoeden dat dit spel in LOGO is geprogrammeerd. Dat hoeft op zich geen probleem te zijn, ware het niet dat een vermelding als '386 min.' nergens op de doos te vinden valt. Dit was echter niet alles. Want wat gebeurt er als je het spel bijna hebt uitgespeeld en de schurk arresteert? Krijg je een medaille? Word je door commissaris Appel persoonlijk ingehaald? Ligt er misschien een ridderorde in het verschiet? Neen. Je krijgt een ontslagbrief met de mededeling dat je 'gegronde redenen' moet hebben om iemand te arresteren. Ik heb wel eens van cellentekort gehoord, maar dit sloeg alles. En maar klagen over een 'hoge criminaliteit'. Blij dat Davilex geen trainingsprogramma's voor de politie verzorgt, want anders...

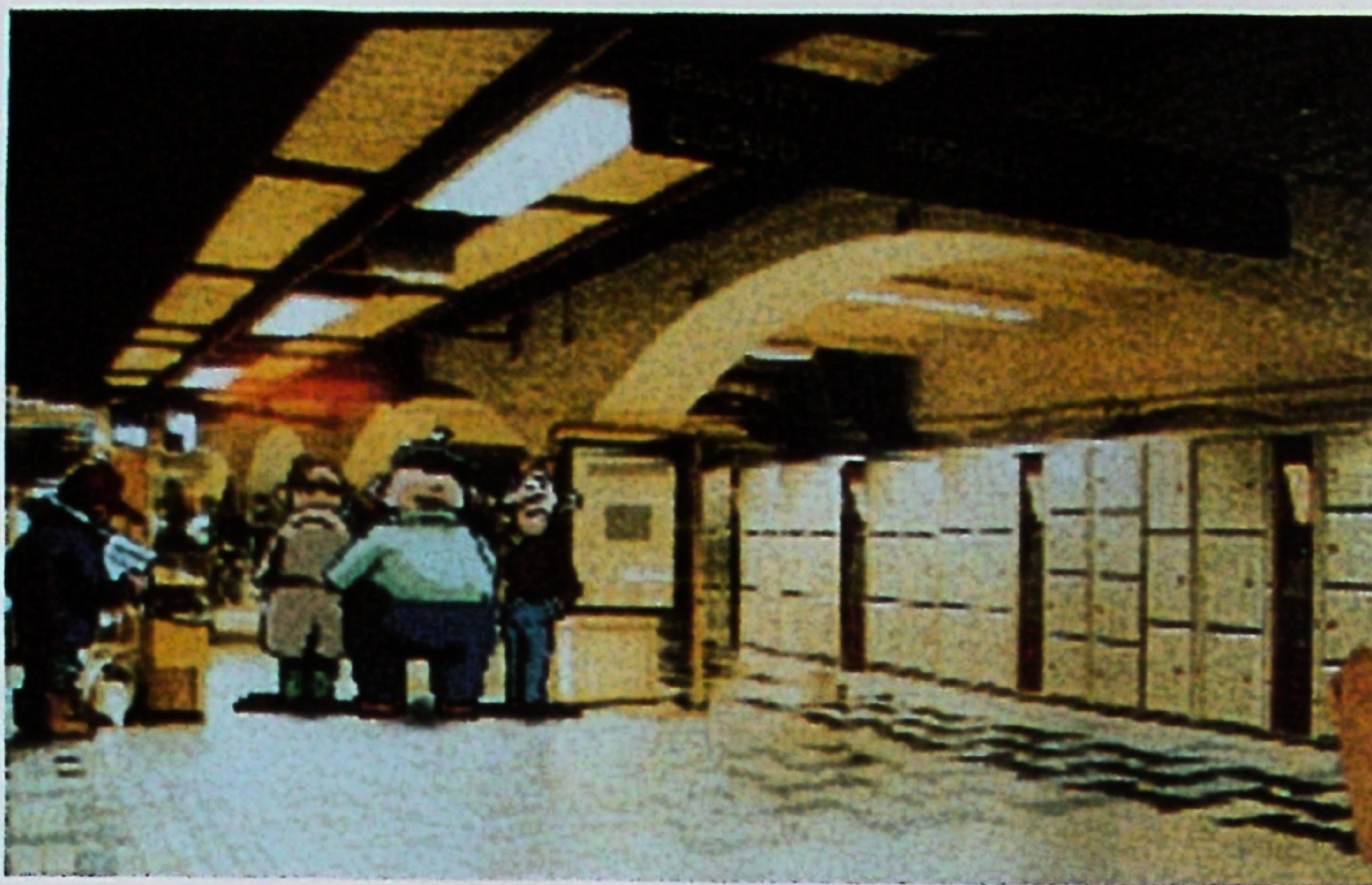
Sierra goes Dutch?

Onder het motto: "Beter goed gejat dan slecht bedacht" heeft dit spel zowel qua interface (muisbesturing d.m.v. ikonen) als qua aankleding erg veel weg van Sierra weg. Davilex schaart zich hiermee in een lange rij van Sierra-klonen. Gelukkig hoeft dit niet te betekenen dat het spel hierdoor slechter is geworden. Integendeel, de beginnende speler zal hierdoor het spel eenvoudig onder de knie kunnen krijgen. Ook het beeld is prima. Gedigitaliseerde foto's vormen de achtergrond voor personages die in cartoon-stijl getekend zijn en dit geeft een uitstekend beeld. Dit alles wordt omlijst door een 'jazzy' deuntje dat echter bijna het hele spel door wordt afgespeeld en op den duur dus nogal eentonig wordt. Toch is Davilex op de goede weg. Wanneer Davilex' componist de volgende keer wat meer overuren draait is ook het geluid op topniveau.

Konklusie.

Dit spel is werkelijk een absolute uitkomst voor de beginnende computergebruiker. Kennis van de Engelse taal is niet nodig, de handleiding helpt je een flink eind op weg en het spel zelf is vrij eenvoudig. Daar bovenop komt nog een telefonische support die een uitkomst biedt op die plaatsen waar de handleiding tekort

schiet. Dit alles voor een vrij redelijke prijs. Ieder ander moet ik dit spel helaas afraden. Wie de Engelse taal beheerst en ooit King's Quest 6 of Monkey Island 2 heeft gezien, raakt hiervan echt niet meer onder de indruk, ondanks de lagere prijs. Vooral niet nu zowel Sierra als Lucasfilm hun (oudere) adventures als low-budget-titels proberen te slijten en je hiermee voor een relatief laag bedrag een aanmerkelijk stuk langer bezig houden dan Banaan dat zal doen. Begrijp me goed, het spel is niet slecht, maar domweg veel te gemakkelijk en daar verbeteren het goede beeld en het redelijke geluid niets meer aan.



Geen topper dus, dit spel, maar desondanks een goede eerste poging. Uit de vermelding 'deel 1' op de voorkant meen ik namelijk te mogen opmaken dat Davilex vroeg of laat met een vervolg op de proppen zal komen. En als Davilex dan wat meer tijd aan dat spel besteedt, dan zou Sierra het nog wel eens heel moeilijk kunnen krijgen op de Nederlandse markt. Davilex, wanneer komt deel twee?

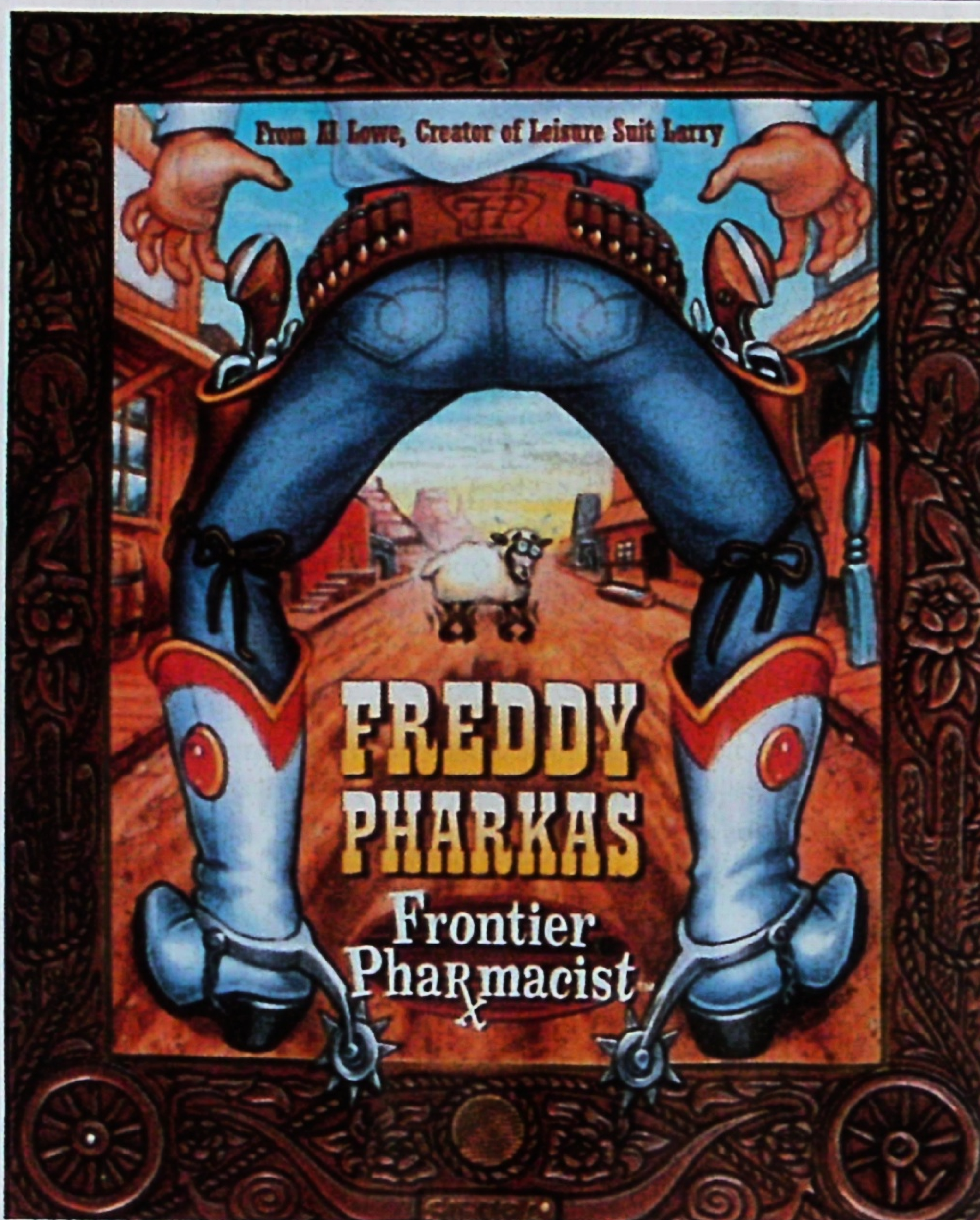
Arjan Dasselaar.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist.

**Softwarehuis: Sierra.
AT & compatibles, min.10 Mhz 286, 640 KB, Harddisk, VGA/EGA.
Windowsversie: min. 386SX-16Mhz., 2Mb. RAM, Windows 3.1. (386DX-25Mhz. aanbevolen).
Keyboard/joystick/muis.
Muziek: PC Speaker, Roland MT-32/LAPC-1, General Midi, Pro Audio Spectrum, Sound Blaster, Adlib, Microsoft Windows Sound System, Tandy 3 Voice, IBM PS/1.
Effecten: IBM PS/1, Pro Audio Spectrum, Sound Blaster, Microsoft Windows Sound System, Disney Sound Source.
Richtprijs: FL. 119,=**

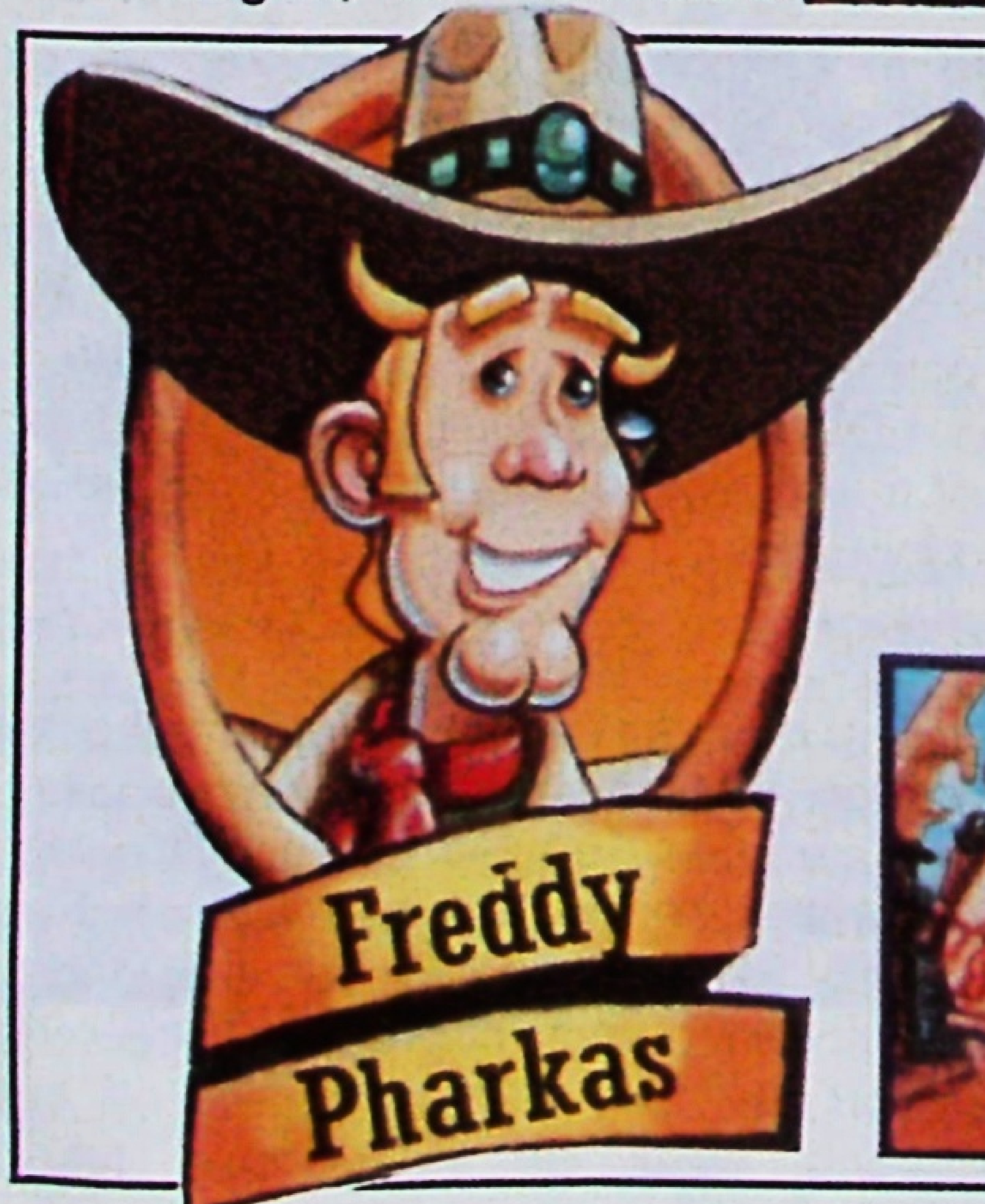


Op de doos staat vermeld, dat minimaal een 16Mhz 286 benodigd is om het spel te spelen, maar dat is overdreven. Op een betrekkelijk trage AT (10 Mhz) liep het spel prima en moest de tekstsnelheid zelfs iets worden teruggedraaid. De Windowsversie daarentegen, die standaard in hetzelfde pakket zit, was op een 16 Mhz SX niet vooruit te branden en zelfs op een 386DX-33(!) loopt deze versie nog niet echt lekker. Het is dan ook aan te raden dit spel onder DOS te installeren, omdat de Sierra-programmeurs (zoals ze zelf ruiterlijk in de READ-ME-file toegeven) nog niet helemaal thuis zijn in de Windowsomgeving.

Blijkbaar heeft Sierra zich de kritiek van klanten en vakpers aangetrokken, dat men steeds maar weer doorslagjes maakt van inmiddels zwaar belegen successen. Hun poging om hierin verandering te brengen heet Freddy Pharkas en handelt over een apotheker in Sierra's 'geboortestad', Coarsegold. Een man die de nobele taak heeft gekregen orde op zaken te stellen in dit 19e eeuwse Westernplaatsje.

Who the heck is Freddy Pharkas?

Freddy Pharkas is een man

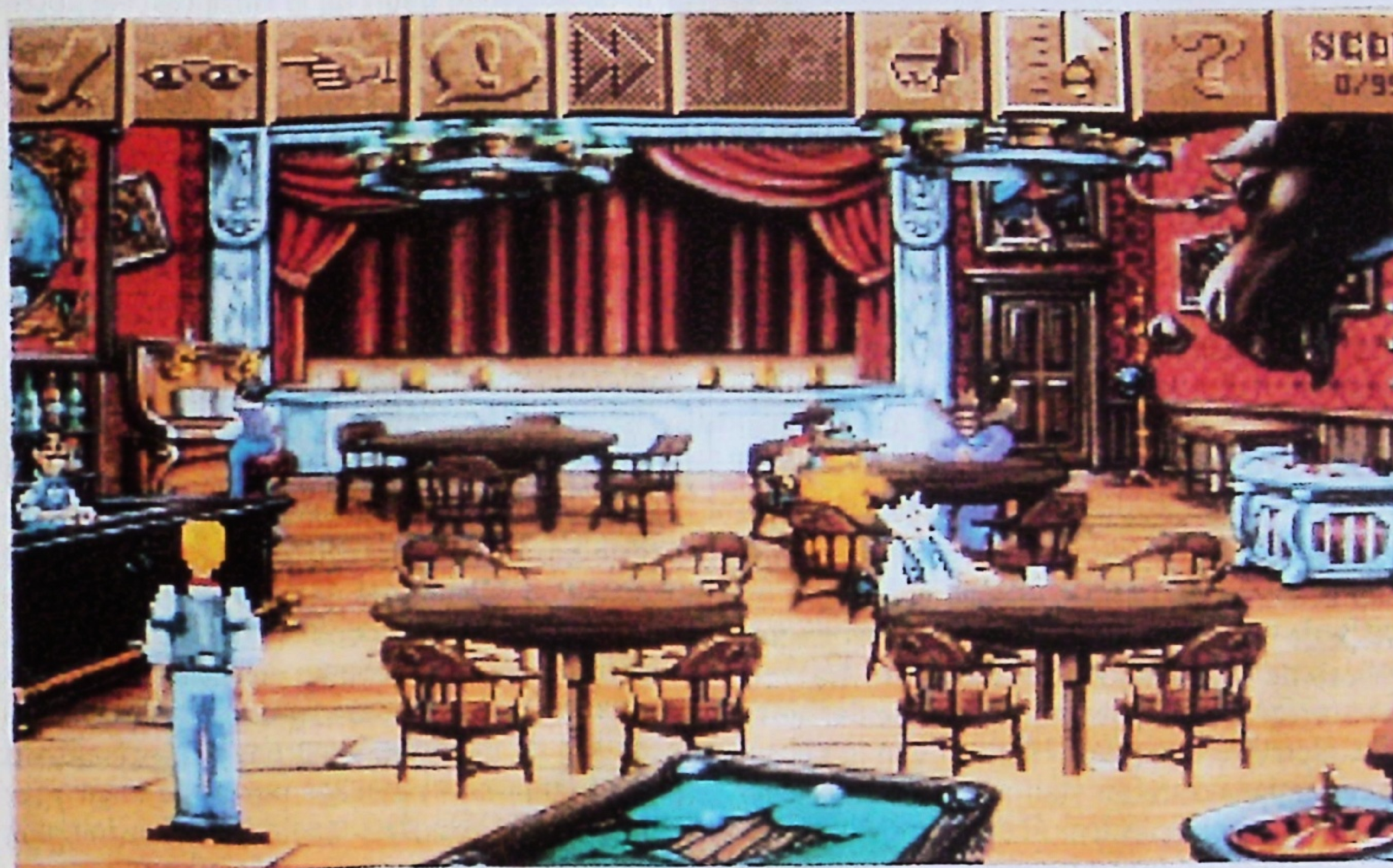












met een geheim. In zijn jeugd was hij de beste schutter uit de hele streek, maar nadat hij bij een duel zijn rechteroor verloor, zwoer hij nooit meer een wapen te zullen aanraken en besloot hij farmacie te gaan studeren. Na zijn doctorsgraad te hebben gehaald, verhuisde hij naar een plaats ver van zijn geboortestad, in de hoop een nieuw leven te kunnen beginnen zonder steeds te worden achtervolgd door zijn roemruchte verleden. Die hoop bleek ijdel. Want amper had hij zijn plaats gevonden in het stadje Coarsegold of er begonnen vreemde dingen te gebeuren. Diverse vormen van overlast zorgden ervoor, dat een groot deel van de bevolking de stad ontvluchtte en het eens zo drukke stadje liep langzaam leeg en werd een spookstad. Een groep onbekende heren had belang bij een verlaten stad en door allerlei pesterijen werd de plaatselijke bevolking de stad uitgejaagd. Aan Freddy de taak hieraan wat te doen. Door bekwaam handelen zal hij, ondanks zijn belofte nooit meer een kogel af te vuren, desnoods met geweld het stadje moeten zuiveren van de aanwezige criminele elementen.

Al Lowe rides again.

Mocht het bovenstaande serieus klinken, het spel is dat zeker niet. Alleen al de vermelding dat het spel geschreven is door o.a. Al Lowe zal het adventurekenners duidelijk maken, dat dit spel garant staat voor enige uurtjes ongegeneerde ongein. Zo wordt in het spel eerst de Amerikaanse Republikeinse Partij belachelijk gemaakt, zijn daarna de diverse Hollywood- westerns aan de beurt en bevat het adventure ook nog flink wat onderbroekenlol en sexuele toespelingen à la Larry. Als apotheker is het bijvoorbeeld je taak om ziekten te genezen en daarom moet je op een zeker ogenblik de paarden genezen van terminale(?) winderigheid om te voorkomen, dat het hele dorp door de methaandampen wordt vergast. Ook ben jij de aangewezen persoon om een meute op hol geslagen slakken tegen te houden en heb je het daarnaast nog druk genoeg met Madame Ovaree, eigenaresse van het plaatselijke bordeel.

Het bijgesloten medische handboek getuigt evenmin van serieuze neigingen, want hierin kunnen we lezen, dat aan iemand met uitdrogingsverschijnselen vooral GEEN water moet worden gegeven en dat hart- en vaatziekten kunnen worden voorkomen door een dieet van varkensvlees en gefrituurde aardappelen. Ook leuk is het, dat je in het spel zelf recepten klaar moet maken voor je patiënten. Hiervoor heb je genoemd handboek hard nodig en heb je tevens de beschikking over een authentiek 19e eeuws laboratorium, gevuld met allerlei zaken, die voor een apotheker van belang zijn. Kortom, wie serieus aan de gang wil, moet hier niet aan beginnen.

Schaap, kindje schaap.

Bovenstaande kop is veroorzaakt door een overdosis scheerwol. Al Lowe heeft het namelijk nodig gevonden dit adventure te bevolken met een overmacht aan grasconsumeerders, zodat je onze witte vrienden tegenkomt als danseressen in de plaatselijke saloon, als loslopend vee in de straten van Coarsegold en als windwijzer op het dak van de dominee (met als doel om de kudde bij elkaar te roepen). Dit betekent echter nog niet, dat je door het vele schaapjes-tellen in slaap valt. Ondanks alle schapen die in het spel voorkomen, zijn de puzzels namelijk bepaald niet slaapverwekkend.

Een voorbeeld: op een zeker moment moet je een gasmasker in elkaar zetten. Dat doe je door een ijspriem te zoeken, een blikje te vinden, met de priem gaten in het blikje te prikken, een riem te pakken, houtskool ergens vandaan zien te halen, de riem door het blikje te steken en de houtskool in het blikje te deponeren. Dat heet wel aardig ver gezocht, ja. Bedenk hierbij dat het hele spel vol zit met dit soort 'geintjes' en het moge duidelijk zijn dat dit spel niet in een avondje is uitgespeeld. Tot mijn schaamte moet ik zelfs bekennen, dat dit voor het eerst in tijden is, dat ik vastzit in een Sierra-adventure. Eindelijk dus weer eens een spel voor gevorderden en ook eindelijk waar voor je geld.

Beeld en geluid.

In VGA is het beeld zoals we dat van Sierra gewend zijn: uitstekend. En voor de verandering is ook het EGA-beeld prima, iets dat nogal eens wat te wensen overliet door het gebrek aan kleuren. De programmeurs bij Sierra hebben dit keer duidelijk hun best gedaan en dat maakt dit spel ook voor EGA-bezitters (zijn die er nog?) een aanwinst. De muziek is uiteraard geheel in country & western-stijl geschreven en dit alles wordt nog kracht bijgezet door een paar Megabyte geluidseffekten.

Konklusie.

Sierra heeft met dit spel bewezen meer te kunnen dan alleen voortborduren op oude successen. Voeg daarbij dat dit eindelijk weer eens een spel is met puzzels op niveau èn dat de prijs lager is dan normaal en je hebt een konklusie: kopen!

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE.

Softwarehuis: Interplay.
AT & compatibles, min. 286/12 Mhz., min. 640Kb., DOS 3.1 of hoger, VGA/MCGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3,5"HD.
Roland LAPC-1/MT-32/SCC-1, Adlib, Soundblaster, Pro-Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 149,=



Bij dit spel gaat het zoals de titel al aangeeft om de "space race". Dit was de strijd tussen de U.S.A en de voormalige Sovjet Unie met als doel de eerste mens op de maan te laten landen.
De insiders kennen de "space race" ook uit Civilization. Toen ging de strijd om wie het eerst met een ruimteschip een andere planeet koloniseerde. Je moest daarbij helemaal zelf een ruimteschip bouwen.
Bij 'Buzz' moet je de ruimteschepen niet zelf bouwen, maar verder ontwikkelen. Je moet de ruimteschepen zo veilig mogelijk maken en dusdanig uitbreiden dat je missie slaagt. Maar hier gaat nog een heleboel aan vooraf.

Als je begint kun je een partij kiezen: de Amerikanen of de Russen. Verder kun je kiezen of je het tegen de computer of tegen een andere speler wilt opnemen en of het verhaal zich afspeelt zoals het in de geschiedenisboeken staat, inclusief de historische namen of dat je zelf namen verzint en gewoon erop los speelt. Hieraan moet ik toevoegen dat het eigenlijk geen spelen is, je beslist namelijk over grote hoeveelheden geld en over mensenlevens.
Als je de keuzes hebt gemaakt kun je beginnen met je eerste project. Je gaat een satelliet lanceren, die in een baan rond de aarde moet komen. Om dit tot een goed einde te brengen ga je eerst een geschikte satelliet uitkiezen en deze zo ver ontwikkelen, dat er een grote kans op slagen ontstaat. Je doet ditzelfde met een raket. Wanneer je wilt gaan lanceren, moet je rekening houden met een voorbereidingstijd. Het is daarom slim om -als je raket en satelliet bijna klaar zijn- de missie alvast te plannen en in te schrijven. Je kunt ook de wachttijd verkorten; dit kost extra geld, maar is wel handig als je de tegenpartij voor wilt blijven. Hier vinden we het element van de race weer terug. Als de raket gelanceerd wordt, de missie slaagt en je bent ook nog de eerste, dan krijg je prestige punten.

Het is erg mooi om te zien hoe een raket gelanceerd wordt. Je ziet een controlecentrum en volgt de hele missie op het scherm met gedigitaliseerde videobeelden en stemmen. Na zo'n eerste (geslaagde) missie kun je verder gaan met moeilijkere missies. Hiervoor kun je capsules, ruimtepakken, en startmotoren ontwikkelen en astronauten opleiden. Al deze dingen zijn nodig om de uiteindelijke missie tot een goed eind te brengen: een mens op de maan.

Er is meer dan alleen missies voorbereiden en uitvoeren. Het wedstrijdelement speelt een grote rol, zelfs zo groot dat er spionage aan te pas komt. De CIA spioneert voor Amerika wat de Russen aan missies plannen en wat ze aan het ontwikkelen zijn. De KGB doet het omgekeerde voor de Russen. Als je bijvoorbeeld CIA documenten leest en ziet dat de Russen de maanlanding hebben voorbereid, dan kun jij deze missie er bij jou snel tussenschuiven en dan zorgen dat je jouw wachttijd verkort, zodat je toch nog het spel wint. Het kan echter ook voorkomen dat er door het gehaast iets fout gaat en de missie mislukt (het is bijzonder leuk om te zien hoe een raket weer naar beneden komt, als dit gebeurt, dan neemt de veiligheid van zo'n raket weer af en moet je opnieuw onderzoek doen). Ik heb zelfs een keer meegemaakt, dat er niemand won.

Zoals bij vele spellen in dit genre werkt dit spel ook met beurten. De beurten zijn niet aan tijd gebonden. Soms kun je in een beurt alleen maar wat ontwikkelen en een volgende keer voer je een missie uit. Verder is een beurt in het spel een seizoen (in het spel zijn er maar twee seizoenen, namelijk herfst en voorjaar). Een missie plan je twee seizoenen vantevoren. Wanneer je dat gedaan hebt, kun je het beste eerst iets verder ontwikkelen en in de volgende beurt ga je kiezen welke apparatuur je gaat gebruiken om je raket de lucht in te krijgen. Je moet daarbij letten op het gewicht van het gehele gevaarte dat je wilt lanceren. Niet alle apparatuur is geschikt. Dit is soms vervelend: zo kun je op het laatste moment merken, dat je teveel gewicht hebt. Als dan je geld op is, zodat je geen lichtere uitvoering kunt kopen, kun je alleen nog maar de missie afzeggen en de hele missie opnieuw gaan plannen en voorbereiden.

Bij dit programma zit een gigantisch dik boek. In dit boek staat de hele geschiedenis van de ruimtevaart. Daarnaast zit er nog een dunner boekje bij, waarin alle functies van het spel zelf beschreven staan. Als laatste zit er nog een klein papiertje in de doos waar alle vijftig missies op staan; hoe ze heten en wat je ervoor nodig hebt. Dit is zeer handig en eigenlijk onmisbaar. Op dit papiertje staat ook de toetsenbord lay-out en hoeveel prestige punten je krijgt voor iedere missie. De documentatie is dus letterlijk dik in orde.

In de menu's, waar je de raketten en andere apparatuur kunt kopen, zijn deze zeer natuurgetrouw weergegeven; net als de ruimtehavens. Verder wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde videobeelden. Als je een raket de ruimte instuurt, zie je eerst een controlecentrum, je hoort het aftellen en bij nul hoor je ook de raket omhoog gaan en je ziet het vuur uit de startmotoren komen. Dit is allemaal erg mooi. De hele missie wordt zo weergegeven. Naast de spraak is er bij elk menu een muziekje.



Konklusie

Een leuk en vooral mooi programma. Hier kun je weer tijden mee spelen, omdat het elke keer anders is. Het is netjes geprogrammeerd, want ik ben nog geen bug tegengekomen. Dit zie je tegenwoordig nog maar weinig. Complimenten hiervoor! Een origineel spel van hoge kwaliteit. Ik denk dat dit spel in veel tijdschriften de ruimte in geprezen wordt.
Bijzonder goed!

Martijn 'Lunatic' van Gessel.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

PHILIPS CD-I: het systeem van de toekomst?

Het is alweer ruim twee jaar geleden dat Philips de CD-I (CD-Interactief) heeft aangekondigd. De eerste machines waren wat traag en hadden beperkte mogelijkheden, maar inmiddels is alweer de derde? generatie CD-I spelers op de markt: sneller en beduidend meer opties. Voordat we in ons blad aan het recenseren van (spel)software voor dit systeem beginnen eerst een kennismaking met het laatste model CD-I speler: de Philips CDI-220.



MEERDERE SYSTEMEN

CD AUDIO

De inmiddels ingeburgerde audio cd-tjes (Compact Disc) kunnen probleemloos met dit apparaat worden afgespeeld. De geluidskwaliteit is verbluffend goed, want het apparaat was bij ons hoorbaar beter dan onze gewone cd-speler. De CD-I speler heeft dezelfde mogelijkheden als de wat uitgebreidere programmeerbare CD-spelers. Tracks kunnen in willekeurige volgorde worden afgespeeld, waarbij deze afspeelvolgorde in het geheugen van de speler kan worden bewaard. Verder kunnen nummers overgeslagen worden, kun je 'scannen' (alleen het begin van elke track beluisteren) en nummers -of de gehele CD- herhalen.

PHOTO-CD

Dit zijn de nieuwe (goudkleurige) schijfjes, die ook door de Kodak Photo-CD speler en de Philips spelers CDF100 en CDF200 afgespeeld kunnen worden. Op deze schijfjes kun je foto's (vanaf het negatief) of dia's laten overzetten, waarna je ze kunt weergeven via een monitor of TV. De opgenomen foto's kun je via het geheugen van de CD-I speler rangschikken, je kunt in- en uitzoomen en je kunt plaatjes automatisch laten overslaan b.v. als de rest van de familie de pikante gebeurtenissen van je vakantie niet mag zien. In het geheugen van de speler kun je de af te spelen volgorde vastleggen. De Photo-CD kan ca. 100 foto's of dia's bevatten en hoeft niet in één keer gevuld te worden. Automatisch afspelen van alle gekozen plaatjes (met instelbare interval) is eveneens mogelijk, zodat het systeem ook gebruikt kan worden voor b.v. reklame in etalages of op beurzen. In het geheugen is plaats voor dia-shows met een maximum van 250 plaatjes per show, dus van één CD kun je foto's meerdere keren in de reeks opnemen; b.v. een gewone versie gevolgd door een uitvergroting. De beelden kunnen met 3 kwaliteitsverschillen worden weergegeven.

CD+GRAPHICS

Dit zijn audio CD's, die tijdens het afspelen van de songs plaatjes en/of teksten weergeven via het TV-scherm. Soms kan een songtekst ook in een andere taal hoorbaar worden gemaakt. Informatie over de mogelijkheden vind je op de CD zelf. Verwar ze echter niet met de Laserdisks want b.v. complete videofilms vind je niet op CD+GRAPHICS; hooguit wat animaties.

CD-I

Hier gaat het echter allemaal om! Deze CD's kunnen alles bevatten wat we ook kennen van de computer CD-ROM's. Woordenboeken, encyclopedieën, spellen, talencursussen, muziekcursussen, educatieve software, atlassen, etc. etc. etc. Videobeelden en animaties kunnen ook weergegeven worden. Via afstandsbediening, muis, joystick of een trackball kun je alles bedienen en besturen. Verklarende teksten zijn meestal te kiezen uit 4 talen en de belangrijkste informatie krijg je via ikonen en menu's op het beeldscherm.

HARDWARE

De machine verwerkt alle bovenstaande CD's via één laatje, want ze hebben allemaal hetzelfde formaat (5"), maar ook 3" cd's kunnen gelezen worden. Dit laatje werkt bij ons exemplaar echter niet naar behoren, en kan -gezien de constructie bij ons exemplaar- ook niet goed werken. Het is onduidelijk of het hier gaat om een exemplarische fout of een seriefout.

Op het toestel zitten tal van aansluitingen, waarvan de meesten dubbel zijn uitgevoerd, zodat je geen aansluitproblemen zult ondervinden. Zo heeft het apparaat een aansluiting -met volumeregeling- voor een koptelefoon, een audio-uitgang (cinch), 3 video-uitgangen (CVBS, SCART en S-video), een antenne in- en uitgang en twee CD-I poorten voor b.v. muis, joystick, toetsenbord, RS-232. Verder heeft het apparaat een display, zoals we dat kennen van een CD-speler, maar het formaat van de machine is wat forser (420x90x286 mm), zodat de behuizing meer weg heeft van een videorecorder. Standaard wordt de speler geleverd met een afstandsbediening met hierop een klein spelpookje en o.a. volumeregeling van het geluid, de belangrijkste snoeren en een demo-CD. Joystick, trackball, muis e.d. moeten apart aangeschaft worden. Op de achterkant van het apparaat zit nog een uitbreidingspoort, waarop een MPEG module aangesloten kan worden. Met deze module kun je beelden voorzien van (stem)geluid of muziek.

De installatie is een fluitje van een cent en het apparaat is dan ook in enkele minuten bedrijfsklaar. De bediening is ook makkelijk, want deze werkt met menu's op het beeldscherm. Een handleiding kunnen we ook via het beeldscherm opvragen, dus de gedrukte documentatie is beknopt. Aanklikken wat je wilt en het systeem volgt braaf je bevelen op; al met al heel wat gebruiksvriendelijker dan de gemiddelde videorecorder of CD-speler. Het werken met het geheugen is ook eenvoudig, al kost het natuurlijk wel tijd om titels te selecteren en te rangschikken. Het samenstellen van een 'dia-presentatie' vanaf een volle Photo-CD met ca. 100 plaatjes is een klus voor de echte liefhebber, maar het resultaat is zeer fraai. Net als bij gewone dia's kun je achteraf de indeling veranderen en kun je dia's met teksten tussenvoegen. De diahobbyist raad ik wel aan enkele plaatsen op het schijfje vrij te houden om achteraf evt. nog een foto of een titelplaatje aan de reeks te kunnen toevoegen, want vol=vol. Op betaalbare CD's, die gewist en herbeschreven kunnen worden, moeten we nog even wachten.

GEHEUGEN

Een gemiddelde audio-CD neemt van het geheugen ca. 1,4% van de beschikbare ruimte in beslag en een volle Photo-CD ca. 4%. Een diashow kan maximaal 250 plaatjes bevatten.

In dit geheugen kunnen tevens spelsituaties geSAVEd worden, alsmede hi-score tabellen e.d. van de spelsoftware. Per tabel wordt ca. 4% van het geheugen gebruikt, maar een adventure kan wel 30% of meer nodig hebben om een spelsituatie te bewaren. Wie alles intensief gebruikt (audio, diaseries en spellen) zal toch een beetje op de procentjes moeten passen, want anders raakt het geheugen snel vol. Als je veel schijfjes gebruikt moet je regelmatig het geheugen bijwerken (wissen) want elke schijf wordt automatisch in het geheugen geplaatst om de CD-I speler van daaruit te laten werken. Door dit gebruik van het geheugen bij alle CD's gaat het zoeken, selecteren etc. tamelijk snel.

BEELD EN GELUID

De beeldkwaliteit is zondermeer voortreffelijk, al is dit voor een groot deel afhankelijk van het materiaal op de disk en de gekozen aansluiting. De beste kwaliteit wordt verkregen met de SCART-verbinding, waarbij de TV dienst doet als monitor. Bij gebruik van het video-signaal of het antenne-signaal is de kwaliteit altijd minder. De Photo-CD kan alleen maar goede kwaliteit geven als je goede dia's gebruikt. Bij het inzoomen op foto's kan dit alleen vrijwel zonder kwaliteitsverlies als een niet al te snelle film gebruikt is. Wie z'n foto's of dia's met een 400 of 800 ASA film



PHOTO-CD EDITOR

maakt zal bij het uitvergroten de korrel van het filmmateriaal ook zichtbaar maken; net zoals dat gebeurt bij een deel- of uitvergroting van een foto. 100 en 200 ASA geven een uitstekend beeld.
Ook het geluid is alleen optimaal als een goede weergever gebruikt wordt. Wil je dezelfde kwaliteit van je CD's op dit apparaat als via je gewone CD-speler, dan zul je dezelfde versterker en boxen moeten gebruiken. Weergave via een TV geeft een mindere geluidskwaliteit en matig stereo-effect of je moet een heel duur apparaat hebben met een fikse versterker en losse boxen.

WERELDSTANDAARD

In z'n documentatie spreekt Philips van een nieuwe wereldstandaard en zien de makers dit apparaat binnenkort als middelpunt van het audio- en videogebeuren in de huiskamers. Helaas hebben we hetzelfde verhaal al eens gehoord over de MSX- computer en 'New Media Systems', dus wat dat betreft stellen wij ons wat terughoudend op. We draaien al heel wat jaartjes mee en buiten het verdwijnen van de MSX hebben we ook het afdruipen van 2 videosystemen meegemaakt en is het zeer stil geworden rond het zeer recente CD-TV van Commodore (volgens een artikel in het Duitse blad 'Power Play' stopt Commodore met dit systeem, al blijkt uit het stuk niet of het gaat om de Duitse markt of wereldwijd).
Toch heeft dit systeem van Philips grote kans van slagen, maar dan zullen de toonaangevende softwarehuizen moeten meedoen met enkele klinkende titels. De CD-ROM voor de computers (o.a. Multimedia-PC, SEGA CD-ROM) wordt steeds populairder en goedkoper en de meeste softwarehuizen richten zich voorlopig allemaal hierop.

TOCH CENTRALE PLAATS

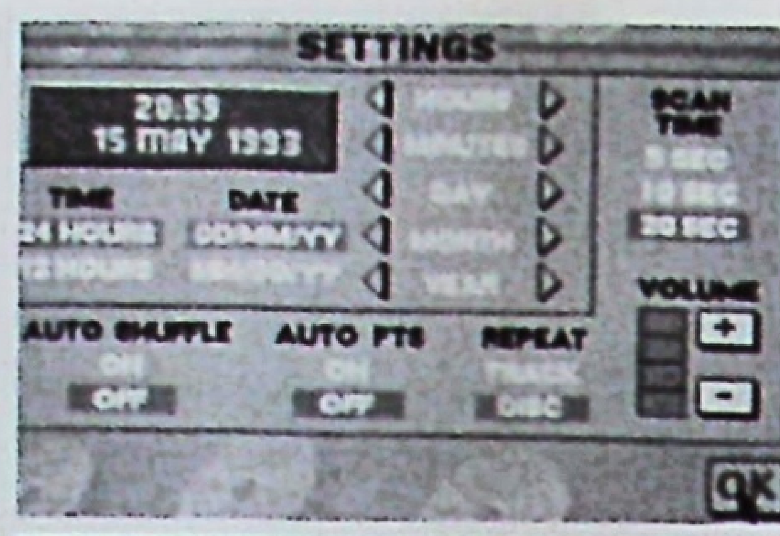
Normaliter staan computers en aanverwante apparaten bij ons op de werkplek, maar voor dit



systeem heb ik het recenseren van de software en het gebruiken van het apparaat voor andere doeleinden verplaatst naar de privé-werkvloer: de huiskamer. Ik had hier al enige tijd audio en video gecombineerd op 1 plek en weergave van zowel TV, videorecorder, tuner, cassettedeck en CD-speler liep via één versterker met 2 -aan weerszijde van de kamer opgestelde- boxen, want een goede speelfilm met lekker stereogeluid over de versterker is echt heel wat indrukwekkender dan bij weergave via de TV- speakertjes.
De CD-I speler is toegevoegd en de CD-speler is verhuisd naar de zolder. Daar ik een TV met twee SCART-aansluitingen heb, was aansluiten met optimale kwaliteit een makkie. De videorecorder zit op de eerste SCART-aansluiting, de CD-I-speler op de tweede en beide apparaten zijn voor de audioweergave aangesloten op een versterker. Meteen na de installatie is de diaprojector van zolder gehaald en heb ik de belangrijkste plaatjes op een Photo-CD laten zetten. Zo heb ik nu m'n dia's, foto's, m'n audio-CD's en m'n CD-I disks met spellen en andere software op één systeem met optimale beeld- en geluidskwaliteit. De diaprojector is de deur uit, want dat vind ik al jaren een onding. Ook had ik al een CD+GRAPHICS schijfje van Fleetwood Mac, dus alles is weer te geven via één apparaat. Op deze manier neemt de Philips CD-I inderdaad de centrale plaats in. Wie audio en video gescheiden heeft opgesteld, zal wat meer moeite hebben om het ideaalbeeld van Philips te verwezenlijken.

SOFTWARE

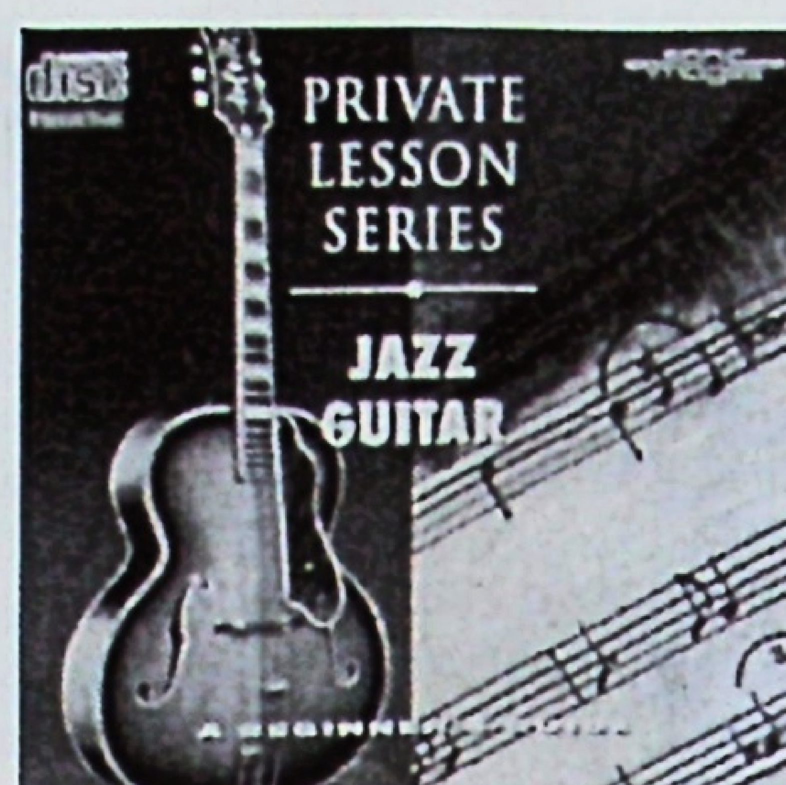
Multimedia-PC, SEGA CD-ROM, CD-I, CDTV en Nintendo; alle systemen zijn afhankelijk van de leverbare software. Philips heeft van Commodore weinig rivaliteit meer te verwachten, maar de PC met z'n CD-ROM is een ge-



SETTINGS MENU

duchte concurrent. Niet omdat dit systemen beter is -integendeel, de mogelijkheden zijn beperkter en gebonden aan een duur computersysteem- maar wel omdat de softwarehuizen dit systeem inmiddels volop ondersteunen. CD-I moet op dit gebied nog heel wat connecties aanknopen. De grote softwarehuizen ondersteunen CD-ROM volop, als het gaat om spelsoftware en naslagwerken (o.a. atlassen en encyclopedieën). Het niet onbelangrijke softwarehuis Sierra heeft gekozen voor CD-ROM en SEGA-CD en veel andere leveranciers zijn eveneens overgegaan op CD-ROM. Voor CD-ROM zijn inmiddels honderden titels leverbaar, terwijl voor CD-I hier in Nederland -op het moment dat ik dit schrijf- slechts 80 titels leverbaar zijn.
Een voordeel voor Philips is dat ze voor hun systeem veel Nederlandstalig werk kunnen leveren (vooral leuk inzake de educatieve software voor de kinderen), terwijl software voor CD-ROM vrijwel altijd Engelstalig is. Daar staat echter tegenover, dat Philips z'n CD-I software wel heel erg saai en kleurloos presenteert. De demo-CD, die bij de CD-I speler wordt geleverd, is zondermeer duf. De stem op deze CD presenteert monotoon het gehele systeem, alsof het een noodzakelijk kwaad is en van wat deze nieuwe 'wereldstandaard' te bieden heeft, krijg je nauwelijks iets te zien. Ondanks de schitterende mogelijkheden van het systeem wordt het allemaal gebracht alsof het niets bijzonders is. De demo-CD gebruikt slechts 1% van de totale opslagcapaciteit van de CD, dus er is 99% vrij voor animaties, flitsende presentatie, voorbeelden etc. etc. Helaas ontbreekt dit. Ik heb belangstellenden deze schijf dus maar niet laten zien en zelf wat in elkaar geknutseld. De TV-spot is heel wat vrolijker.

Buiten de demo-CD krijg je bij aanschaf van het apparaat een kaart voor een gratis lid-



maatschap van een club, die je verder informeert over o.a. nieuwe software.

Op het ogenblik zijn de volgende genres leverbaar:
Muziek(geschiedenis) met 9 titels, kunst en cultuur (10 titels), educatieve software voor kleine kinderen (19 titels) en 10 titels voor de iets grotere kinderen, hobby (10 titels), naslagwerken (2 titels) en spelsoftware met 20 titels.
Bij dit alles ontbreken klinkende namen als Sierra, Origin of Microprose, althans hier in Nederland. In het buitenland zijn wel enkele bekende spellen voor CD-I leverbaar. Een groot gemis vind ik het ontbreken van encyclopedieën, atlassen, woordenboeken en andere naslagwerken die op papier duur zijn en enorm veel ruimte in beslag nemen. Op mijn PC, met CD-ROM, heb ik juist hiervan veel plezier.
Hoe het verder met de spelsoftware zit lees je verderop en in de komende nummers.

PRIJZEN

De richtprijs van de CD-I speler is FL. 1940,= maar in de winkels heb ik het apparaat gezien voor ca. FL. 1700,= en dat is een heel redelijk bedrag voor een toestel met zoveel mogelijkheden. Zeker als je de aanschaf van een programmeerbare CD-speler al in overweging hebt, is het best interessant om voor wat meer geld dit apparaat in huis te halen.
De prijzen van de CD-I schijfjes zijn heel verschillend. Spellen kosten FL. 49,= tot FL. 119,=, schijfjes uit de serie kunst en cultuur kunnen ook oplopen tot FL. 119,= en de duurste CD-I's in de catalogus zijn de gitaarlessen van FL. 149,= per stuk.
Voor de prijzen van CD's en CD+GRAPHICS moet je bij de platenzaak zijn.
PHOTO-CD's heb ik laten maken bij Capi. Het schijfje kost FL. 17,50 en per foto (dia) ben je FL. 1,50 kwijt. Een volle schijf met 100 foto's komt dus

op FL. 167,50. Laat je dit meteen doen vanaf een negatief, dan vervallen de afdrukkosten van de foto's.
Al met al heel schappelijke prijzen.

DE VOORDELEN

Ik heb ze eigenlijk al genoemd: prijs, verschillende soorten CD's, hoge kwaliteit beeld en geluid en dat alles via het grote oog dat we bijna allemaal al hebben staan: de TV.
In tegenstelling tot een computersysteem of een videorecorder is de bediening supereenvoudig.
De handleiding is op te vragen via het beeldscherm en werkt met makkelijk te leren ikonen en menu's.
Een nog niet genoemd voordeel is de mogelijkheid om zowel CD-I afspeelapparatuur als software te huren. Hiervoor kun je terecht bij de vestigingen van Videoland. Huren is een zeer aantrekkelijke en goedkope manier om met dit produkt kennis te maken. Philips heeft een introductie-aanbieding waarbij je een CD-I box (nee, geen kartonnen doos maar een CD-I speler) + 3 CD-I's bij Videoland kunt huren voor FL. 39,95. Dit bedrag krijg je dan terug als je tot aanschaf van een CD-I apparaat overgaat. Wie heeft de afschuwelijk naam "CD-I BOX" bedacht voor dit schitterende apparaat?

DE NADELEN

Persoonlijk ben ik toch wat gematigd enthousiast, omdat ik al een 'wereldstandaard' heb meegemaakt als hoofdredacteur van de MSX-Gids.
Niet een echt nadeel, maar wel jammer, is dat het systeem niet compatible is met de CD-ROM. Beide systemen kunnen audio-CD's weergeven, maar de CD-I kan niet overweg met m'n computerspellen van de PC en m'n software op de PC, die het Photo-CD formaat wel kan lezen, doet dit weer niet aan via m'n CD-ROM drive.
De software is altijd het grootste probleem. Hoe gebruiksvriendelijk en goed CD- I ook is, de software zal toch de doorslag moeten geven. Voorlopig is het nog niet zover en is het aanbod zeer beperkt. Kwalitatief is het merendeel van de software niet meer dan redelijk. Slechts enkele titels laten echt zien wat dit systeem in z'n mars heeft.

KONKLUSIE

Als we de wereldstandaard even vergeten en puur het apparaat en z'n mogelijkheden beschouwen is dit toch wel even een technisch hoogstandje om van te watertanden. Zelfs als het over enkele jaren allemaal weer veranderd is, zit je voorlopig toch met een schitterend en zeer universeel bruikbaar apparaat in huis waar je op vele manieren van gebruik kunt maken.
Lekker de favoriete nummers van je CD'tjes archiveren, dia's en foto's altijd bij de hand en in elke willekeurige volgorde, fraaie spellen, veel voer voor de kinderen en enkele naslagwerken, cursussen e.d.
Ik ben dan ook zeker enthousiast als het om deze mogelijkheden gaat, want ik benut ze allemaal en het geheugen van de CD-I speler zit dan ook al voor 60% vol met allerlei muziektitels, plaatjes en diverse hi-score tabellen van spellen.

Alfred.

Met dank aan Philips Nederland B.V., Capi Lelystad en MVSP.

(SPEL)SOFTWARE VOOR CD-I

Omdat dit de eerste keer is dat we deze software in ons blad opnemen, bespreken we ook een paar titels die niets met spellen te maken hebben, maar wel goed de mogelijkheden van het apparaat weergeven.

SECRETS OF TATJANA

Softwarehuis: Codim/Interlance.
CD-I.
Gesproken tekst: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 39,95





Dit is een CD, waarop alle mogelijkheden van het systeem zijn gecombineerd. Op de CD staan 6 songs van Tatjana, de songteksten, 70 foto's, een biografie en videobeelden met wat animaties.
Je kunt alleen de liedjes beluisteren of ze laten vergezellen van de songteksten op het scherm. Bij de nummers kun je ook videobeelden laten tonen van een zeer schaars geklede Tatjana met op de achtergrond stukjes uit de film "Flodder in Amerika". De fans kunnen ook nog de 70 foto's bekijken en de biografie horen en zien. Bij dit laatste leuke z/w plaatjes van Tatjana als kind en tiener in haar geboorteland Joegoslavië.
Geen spelsoftware, maar zoals al gezegd een beschrijving om de mogelijkheden van het apparaat toe te lichten. De liefhebbers van dit nieuwe sexsymbool krijgen voor 4 tientjes heel wat te zien en te horen en dit CD-tje is aantrekkelijker dan een gewone audio-CD. De beelden zijn voortreffelijk.

CARICATURE

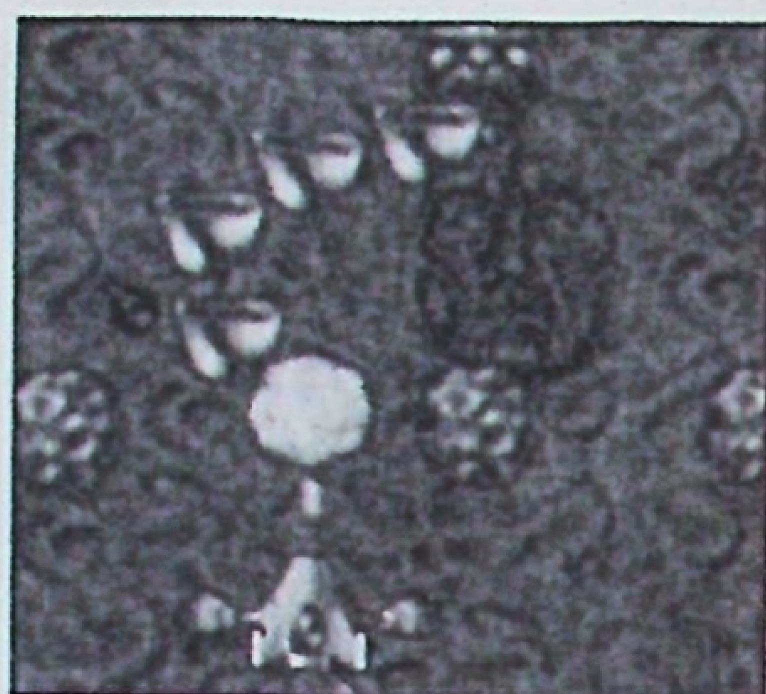
Softwarehuis: Freeland Studios.
CD-I en PHOTO-CD.
Joystick aanbevolen of muis.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 119,95



Ook dit is een aardig voorbeeld van de toepassingen op CD-I. Op de disk staan 100 foto's waarvan je, met behulp van een tekenprogramma, karikaturen kunt maken. Dit kan op twee niveaus: beginners en gevorderden. Ook kun je foto's van een eigen foto-CD inlezen en deze met het tekenprogramma bewerken. Verder vind je op de CD-I achtergrondinformatie met animaties, interviews en beelden over het TV programma "Spitting Image". Tot slot nog wat tips, aan de hand van voorbeelden, over het maken van karikaturen.

Dit is een heel aardig speeltje, zeker in combinatie met een PHOTO-CD. Een nadeel is wel de traagheid, waarmee het programma de veranderingen in de plaatjes aanbrengt. Of het programma is zo traag of de processor kan het vele rekenwerk niet goed aan. Je zult voor het eindresultaat bij elk plaatje wat geduld moeten opbrengen.
Aanbevolen om een dagje te huren en eens rustig voor te gaan zitten. Kopen kan altijd nog.





ALIEN GATE

Softwarehuis: SPC Vision.
CD-I.
Joystick of muis aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 119,95

Dit schietspel is gebaseerd op het aloude SPACE INVADERS. Je kijkt van bovenaf neer op een vertikaal scrollend scherm, waarin zich jouw schip bevindt. Boven hangt de tegenstander, die allerlei wapentuig op je afvuurt, dat jij moet zien te raken of proberen te ontwijken. Er zijn 25 levels plus een eindronde en je kunt 14 verschillende tegenstanders ontmoeten. Waar de tegenstanders gelijk zijn, gooien ze in een nieuwe ronde andere wapens in de strijd. Na elk afgerond level kom je in een bonusronde, waarin je allerlei items kunt verzamelen zoals andere wapens, schilden, extra levens, 'auto-fire' etc. Het spel SAVEn kan niet, wel kan de behaalde stand opgenomen en bewaard worden in de high-score tabel.

De scrolling van het beeld is zeer soepel en voor de rest zijn de schermen mooi maar eenvoudig. Het geluid is aan de magere kant. Het spel is volgens de verpakking bedoeld voor kinderen vanaf 6 jaar, maar deze kleintjes zie ik dit nog niet zo gauw spelen, want het is nogal lastig. Vanaf een jaar of 8 lijkt me reëler, al zullen volwassenen met weinig ervaring op dit gebied er ook nog een flinke kluif aan hebben.

De levels lijken allemaal sterk op elkaar en enige variatie is dan ook ver te zoeken. Bij dit speltype moet je een volhouder zijn, want het is een kwestie van de baan van de afgeschoten wapens leren kennen. Heb je hier zin in, dan kun je ronde na ronde afwerken.

Al met al aardig, maar aan alle kanten wat zwak. Voor de nieuwelingen op CD-I is dit best een goed schietspel, maar voor de ervaren spelers is het te makkelijk en te doorzichtig. Het geluid is magertjes; zelfs als je nog weinig gewend bent zul je hier niet van opkijken. Met de afstandsbediening is het spel erg moeilijk. Een joystick of muis werkt heel wat vlotter.

Huur dit maar eens een dagje. De doorbijter moet dit op een verregende zondag uit kunnen spelen, maar dan ben je wel bekaf.

Alfred.

```
BEELD:           6
GELUID:          6
SPELKWALITEIT:   7
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           5
```

Beschikbaar gesteld door MVSP.



PINBALL

Softwarehuis: Capitol Disc Interactive.
CD-I.
Aantal spelers: 1-6.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 69,95

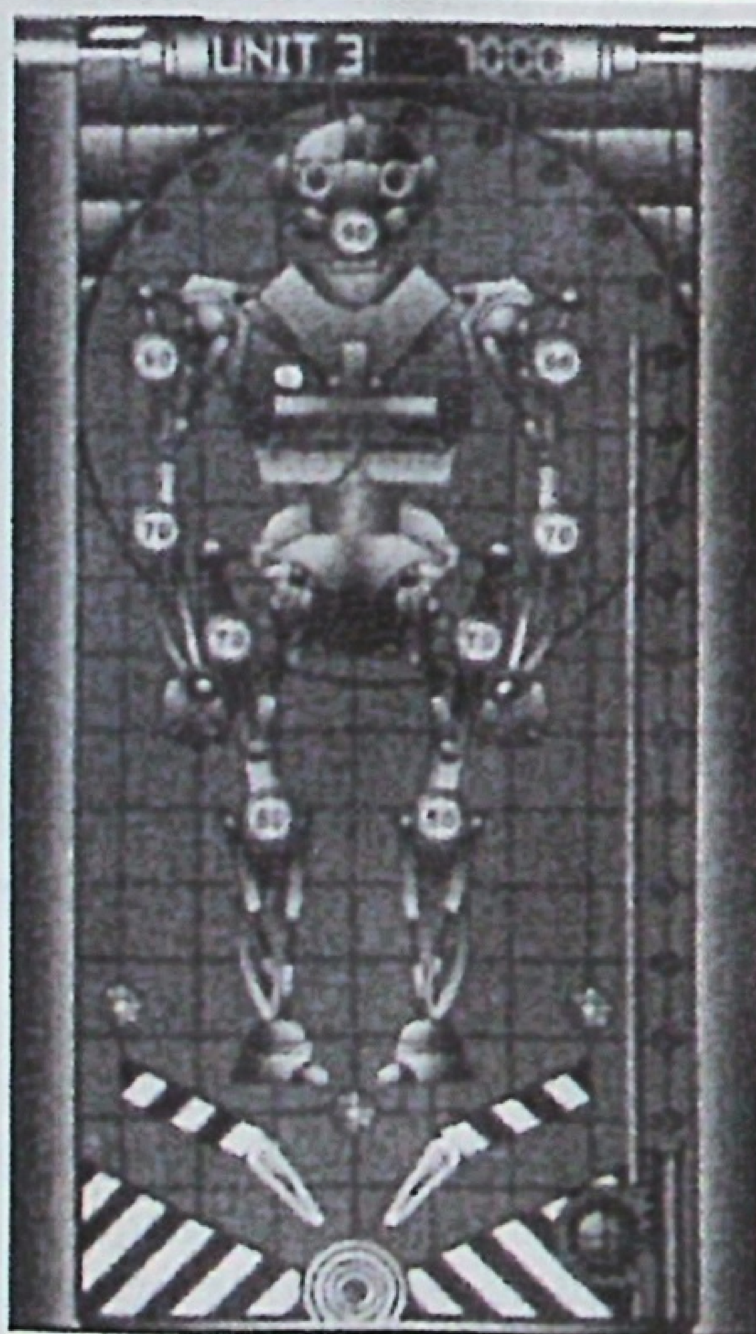
PINBALL is absoluut geen flipperkast simulator. Ook de simulatie van de balbewegingen zijn matig, want soms zie je de kogel van de richting veranderen om de dichtstbijzijnde voorgeprogrammeerde baan te volgen. Zoek je geen vervanger voor een flipperkast, maar wel een hierop gebaseerd spel, dan zit je met dit schijfje toch wel goed. Zeker gezien de prijs, want je krijgt maar liefst 4 'flipperkasten'. Alle 4 de kasten scrollen vertikaal over het scherm, dus je ziet tijdens het spelen altijd maar een deel van het gehele veld. Er is een hi-score tabel voor 6 spelers.

CYBER:
Deze kast begint met een stevige beat en kan tijdens het spel aardig wat vuurwerk over de boxen ten gehore brengen. De kast draait om een robot en produceert dus elektronische geluiden en robotized effecten. Het spel is aardig.

DOG FIGHT:
Deze kast begint met een klassiek marsmuziekje. Het spel draait om vliegtuigjes uit de Eerste Wereldoorlog en het flipperen wordt vergezeld door schietgeluiden, ontploffingen en motorgeronk. Een aardige 'kast' met een spelelement, waardoor de flippers soms niet meer kunnen bewegen.

SPRING BREAK:
Deze kast start met een stukje Rock & Roll muziek. Eenmaal in het spel hoor je strandgeluiden en zijn de 'bumpers' vervangen door parasols. Een bonus is verkrijgbaar door boven in het veld een woord te vormen. Verder leuke geluidseffekten.

MELTDOWN:
Wacht tot de buren niet thuis zijn en draai dan het volume flink open. Je begint met Heavy Metal, terwijl het spel is vergeven van metaalachtige geluidseffekten en robotized stemmetjes. Deze kast lijkt nog het meeste op een flipperkast, maar heeft tevens de slechtst geprogrammeerde bal. Leuk spel, flink laten dreunen!



Alle spellen hebben enkele extra spelelementen, mogelijkheid voor een extra bal, terwijl schudden aan de kast ook mogelijk is, al kan deze niet op TILT! Wil je gewoon een leuk spel, maar geen vervanger voor de kasten in de automatenhallen, dan is dit een goede keuze. Altijd leuk om even een potje te spelen.

```
BEELD:           7
GELUID:          8
SPELKWALITEIT:   7
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           8
```

Beschikbaar gesteld door MVSP

TETRIS

Softwarehuis: American Interactive media.
CD-I.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95

Op de diverse computersystemen zijn we al aan variant nummer zoveel van TETRIS bezig, maar op CD-I moeten we netjes beginnen met de oude klassieke versie van dit bekende spel met z'n vallende steentjes, die keurig opgestapeld dienen te worden. Wel is het spel opgeluisterd met 10 originele muziekstukken, die akelig mooi klinken (spatial stereo?) en 10 fraaie achtergronden met natuuropnames. De muziek laat zich het beste omschrijven als easy-listening uit een synthesizer. De 10 muziekjes en achtergronden horen bij de 10 levels van het spel. Daarbuiten zijn nog enkele opties opgenomen om het de gevorderde speler iets lastiger te maken.

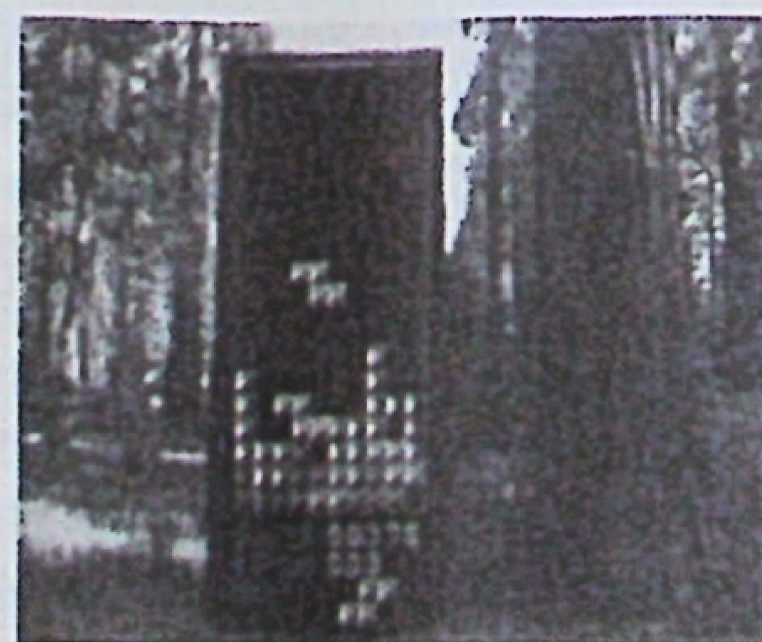
Inmiddels is deze versie een beetje verouderd, maar de beginners zijn hier zeker maanden mee zoet. Nee, niet aan één stuk, maar omdat het lekker als tussendoortje gespeeld kan worden. Hou je van sfeervolle synthesizer muziek met bergmeertjes en bossen op de achtergrond, dan zit je gebeiteld; waarschijnlijk tot ergernis van je huisgenoten, want alle TETRIS-varianten zijn verslavend!

De doorgewinterde speler kan beter dit spel een dagje huren, want voor hen is het allemaal net ietsje te makkelijk.

Alfred.

```
BEELD:           7
GELUID:          8
SPELKWALITEIT:   8
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           6
```

Beschikbaar gesteld door MVSP.



Strategie, strategie, behendigheid, schieten, vechten.

Dit zijn de 5 speltypen, die in dit programma zijn verenigd. Deze CD-I schijf kan wedijveren met soortgelijke spellen op CD-ROM, want videofilms met acteurs zorgen voor een deel van de animaties.



LORDS OF THE *RISING SUN*

Softwarehuis: American Interactive Media.
CD-I.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95

HANDLEIDING

Voor de verandering maar eens beginnen met de bijgeleverde documentatie, want deze kan voor wat problemen zorgen, als je niet al te geroutineerd bent in dit soort spellen en je Engels niet al te best is. De handleiding is dan wel in het Nederlands, maar deze is erg beknopt en onvolledig. Zo blijkt nergens dat je een spelsituatie kunt bewaren, iets dat bij dit spel echt noodzakelijk is. Na enig zoeken bleek dit mogelijk door het aanklikken van een Japans voetenbankje; rechts onder bij de landkaart. Klik je echter op het voetenbankje in je kamer, dan pleeg je zelfmoord (staat ook nergens beschreven). Vele andere spelelementen kom je ook niet in de handleiding tegen, zodat je voor een deel afhankelijk bent van Engels gesproken teksten als je een hulpmenu aanklikt op het scherm. Enige kennis van de Engelse taal is bij dit spel noodzakelijk. De rest moet je proefondervindelijk vaststellen.

STRATEGIE

LORDS OF THE RISING SUN is een strategiespel, dat zich afspeelt in de 12e eeuw in Japan, maar wordt afgewisseld met 3 andere spelelementen.

Op de landkaart van Japan bestaat de strategie uit het opstellen en verplaatsen van legers; voorgesteld door symbolen. De symbolen zul je even moeten leren kennen, net als de vaandels, waaraan je een leger kunt herkennen en het statusvenster, waarin je meer gegevens van legers kunt opvragen.
Het tweede strategiespel kom je tegen wanneer twee legers elkaar te lijf gaan. Nu krijg je een gedetailleerd overzicht van de troepen en kun je verplaatsingen inzetten, boogschutters opdrachten geven en de cavalerie op laten rukken. Wie dit echter wat te ver gaat, kan door het kiezen van een andere spelopzet (er zijn 2 spelmogelijkheden) dit door de computer laten regelen.



BEHENDIGHEID

Op de kaart kun je steden bezetten, allianties sluiten en kastelen veroveren, waarbij in het laatste geval het spel overgaat in een behendigheidsspel. Je komt dan in een speelveld waarbij je van bovenaf neerkijkt op je leger, hier voorgesteld door één figuurtje. Je moet de poort inrammen en je verplaatsen binnen de muren van het kasteel, waarbij je regelmatig legereenheden tegenkomt, waartegen je moet vechten met zwaard of pijl en boog. Er zijn in totaal 51 kastelen op de kaart te vinden; allemaal op historisch juiste lokaties.

SCHIETEN

Heb je eenmaal een kasteel in je bezit, dan zul je dit moeten verdedigen. Zodra je kasteel dan ook wordt aangevallen, kom je in een schietspel terecht. Door een raam kijk je naar buiten, waar je de vijandelijke soldaten ziet oprukken. Met een boog is het nu een kwestie van richten en schieten. Zijn je pijlen op, dan wordt de balans opgemaakt en beslist het programma of je het kasteel kunt behouden.

VECHTEN

Nog een arcade-onderdeel kom je tegen als je moet vechten tegen de Ninja van de tegenstander. Dit is een soort eindgevecht en hier valt de beslissing of je een vijandelijk leger definitief hebt verslagen. In een veld duikt steeds een Ninja op, die je moet zien te raken



met z.g. Ninja-sterren. Uiteraard doet je tegenstander hetzelfde. Win je, dan ben je echter nog lang niet klaar, want er zijn heel wat legers te verslaan, voordat je het gehele Japanse gebied in je bezit hebt.

BEELD en GELUID

De beelden bij dit spel zijn goed. In het begin lijkt het allemaal wat traag te gaan als je op de kaart van Japan werkt, maar al gauw kan het niet langzaam genoeg, want het is een flinke klus de legers van de 5 strijdende partijen allemaal in de gaten te houden. Je ziet slechts éénderde deel van de kaart en al scrollende moet je steeds een ander deel van de kaart tevoorschijn halen. Voor het scenario is gebruik gemaakt van getekende



achtergronden, waartegen videofilms van acteurs met gesproken teksten worden vertoond. Ook bij de vechtscènes tegen de Ninja speel je tegen een acteur. In totaal doen 5 acteurs mee. Voor de rest kom je volop getekende animaties tegen.
Muziek is ruimschoots aanwezig. Daarbuiten uiteraard spraak bij de scènes met de acteurs en geluidseffekten. Zoals al gezegd is een deel van de handleiding op de CD opgenomen en deze informatie krijg je ook in de vorm van gesproken tekst.

TRAINING

Om je met alle arcade-onderdelen van dit spel kennis te laten maken, kun je beginnen met een trainingsmenu. Vanuit dit menu kun je alle speltypen oefenen, zolang je wilt. Alleen al met deze training ben je een hele tijd zoet, maar het strategische deel op de kaart van Japan kun je hier niet eerst uitproberen.

KONKLUSIE

Beeld en geluid zijn prima. Het spel is behoorlijk pittig en je kunt het dan ook niet in 1 keer uitspelen. Regelmatig een spelsituatie SAVEn is dan ook noodzakelijk, waarbij je er rekening mee moet houden dat dit spel flink wat ruimte van het geheugen inpikt. Min. 31% van het geheugen moet je vrijhouden (of maken). Waar het de strategie aangaat kun je kiezen uit twee varianten, zodat de wat zwakkere broeders op dit gebied het spel iets minder lastig kunnen maken. Door de verschillende speltypen met daarbij afwisselende beelden en animaties is dit een heel boeiend, maar lastig programma geworden.
Aanrader voor de doorzetters!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

VALS POTJE ERGERNIS OF DIKKE PRET?



MYSTIC MIDWAY
REST IN PIECES

Softwarehuis: American Interactive Media.
CD-I.
Joystick of trackball aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95



Het spel zelf is een z.g. 'Shooting Galary'. Je moet schieten op horizontaal bewegende objecten; nu eens niet op konijntjes maar op doodshoofden, insekten, skeletten, spoken en alles wat je verder maar op een kerkhof kunt tegenkomen. Je munitie is beperkt, de tijd is zeer krap en om het extra lastig te maken duiken regelmatig grafstenen op, die -als je ze raakt- geen punten opleveren en je tevens regelmatig hinderen om de objecten te raken. Dit alles verdeeld over 10 levels met een stijgende moeilijkheidsgraad. Wanneer je schiet hoor je een fraaie knal en als je iets raakt, gaat dit vergezeld van kreten en gesproken opmerkingen als "hey, watch out!", "got me!"
Tot nu nog niets bijzonders en gewoon niet meer dan aardig....

OREN DICHT, TENEN BIJ ELKAAR EN FRUSTRATIES

Het gehele spel wordt aan elkaar gesproken door een acteur, van wie je tevens een videofilm op het scherm te zien krijgt. Hij geeft commentaar bij je prestaties en hoe je het ook doet, het is nooit goed. Haal je



in een ronde voldoende punten, dan wordt dit afgedaan alsof het niets bijzonders is of je krijgt commentaar dat het een toevalstreffer is. Haal je een ronde niet, dan word je volledig de grond in geboord. Je krijgt opmerkingen als "sucker", "you did horrible" of teksten als "the meaning is to HIT the targets, meathead" naar je hoofd geslingerd. Je moet dus heel goed tegen je verlies kunnen, wil je dit spel spelen en kennis van de Engelse taal is vereist. Om het spel extra frustrerend te maken moet je na een gemiste ronde helemaal opnieuw bij ronde 1 beginnen.

Ook wordt gebruik gemaakt van muziek... nu ja, muziek... Op de achtergrond speelt een orkestje zo vals als het maar kan. Om aan deze wanklanken nog een mysterieus sfeertje te geven is op het geluid ook nog fase-verdraaiing toegepast. Hoogstwaarschijnlijk kun je dit spel alleen maar spelen als je huisgenoten afwezig zijn of met een koptelefoon op.

KONKLUSIE

Spraak, muziek en geluidseffekten maken het geheel wel origineel en vooral humoristisch, maar na een uurtje wanklanken en scheldpartijen heb je het allemaal wel gehoord en blijft niet meer dan een aardig, maar zeer lastig schietspelletje over; ideaal om eerst eens een dagje te huren voor een nadere kennismaking.
Een beoordeling over het geluid geef ik niet, want de één lacht zich rot terwijl de ander dit niet om aan te horen vindt. Documentatie ontbreekt maar is ook niet nodig. Kennis van de Engelse taal is absoluut noodzakelijk om het commentaar te begrijpen.

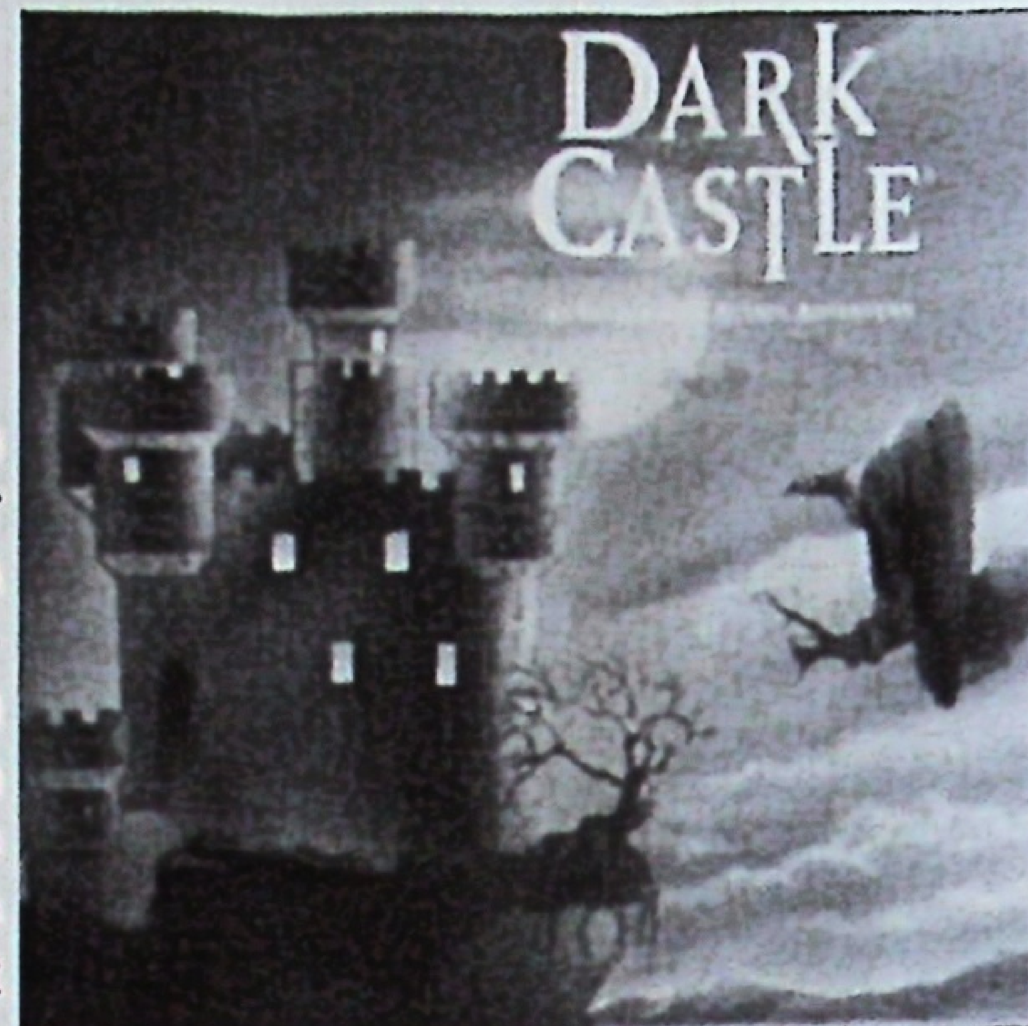
Alfred.

```
BEELD:           7
SPELKWALITEIT:   7
PRIJS:           6
```

Beschikbaar gesteld door MVSP.

DARK CASTLE

Softwarehuis: Silicon Beach/Aldus Corporation.
CD-I.
Joystick aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95



Het spel begint met een introductiescherm waar je kunt kiezen uit een demo, 2 moeilijkheidsgraden, een hulpmenu met informatie en tips (in het Engels) en een optie om een spelsituatie te bewaren. Dit laatste kost slechts 4% van het geheugen.
Het spel heeft 4 spelonderdelen, voorgesteld door 4 deuren in de hal van een kasteel. Er zijn 11 vijanden en je moet je verplaatsen door te lopen, te springen, te bukken en te klimmen. De vijanden moet je uitschakelen door stenen naar ze te gooien. De tegenstanders bewegen zich volgens een vast patroon door de velden, dus het is meer timing dan behendigheid, wat je voor dit spel nodig hebt.

Dit is een platformspel van het type "13 in een dozijn" en voor de PC kun je vergelijkbare spellen zelfs in het Public Domain circuit tegenkomen. Voor de prille beginners zal het op CD-I best leuk zijn om dit spel te spelen, maar wie een beetje computerspelervaring heeft, zal zich regelmatig ergeren aan de beelden en aan de besturing.

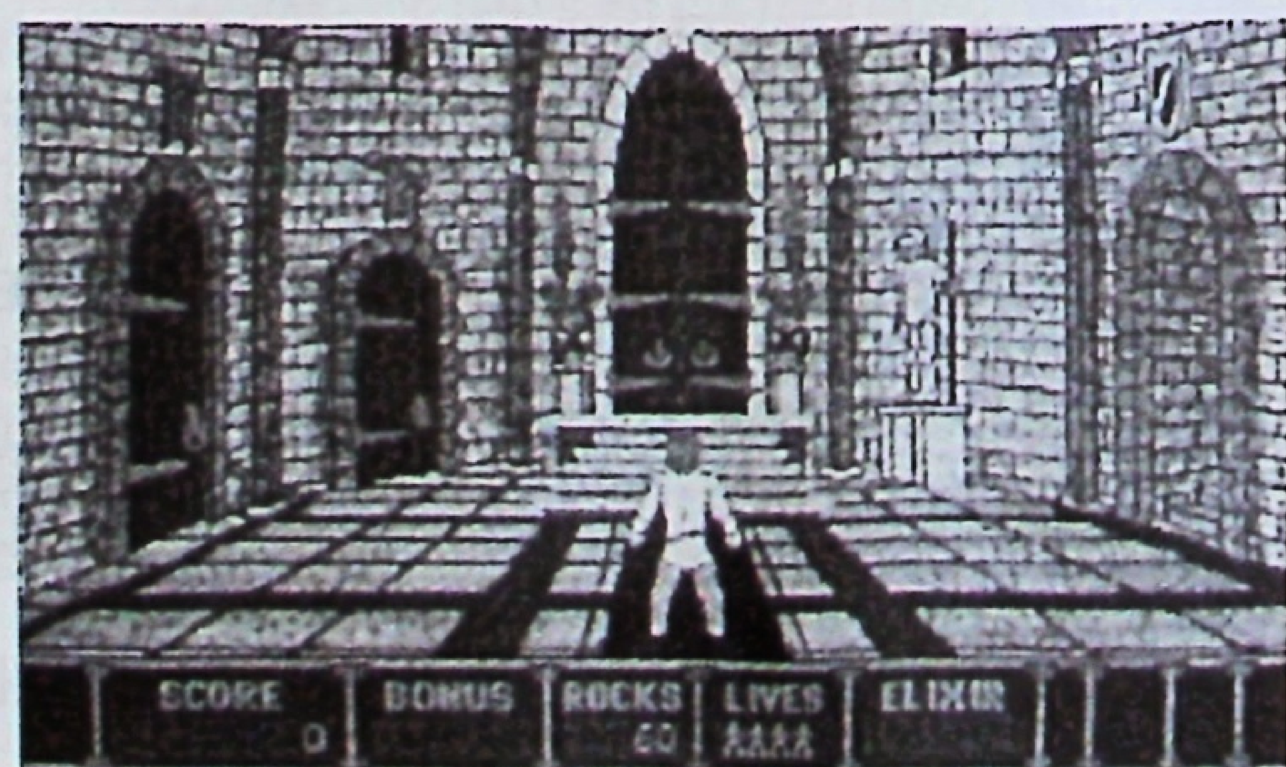
De scrolling is schokkerig en de animaties zijn zeer eenvoudig en houterig. Het lijkt alsof we te maken hebben met een spel uit de begintijd van de 8-bits spelcomputers en dan nog geprogrammeerd in BASIC. De rest van de beelden is niet meer dan matig en dat geldt ook voor muziek en geluidseffekten. De spelkwaliteit is best aardig, maar wordt gedeeltelijk weer verknald door de slechte besturing. Met een joystick of trackball gaat het iets minder lastig dan met de afstandsbediening.

Nogmaals: voor de beginner best aardig, maar dan zou ik het toch maar eerst even huren. Iedereen die echter een beetje spelervaring heeft, zal hierom moeten lachen (of huilen als je er bijna honderd gulden voor hebt uitgetrokken).
Verouderd, zwak geprogrammeerd en eigenlijk onwaardig voor zo'n fraai systeem als CD-I. Juist omdat er nog niet veel keus is in spelsoftware voor de CD-I is het jammer, dat in dit genre voor zo'n matig programma is gekozen, dat bovendien nauwelijks gebruik maakt van de vele mogelijkheden op gebied van beeld en geluid, die dit systeem te bieden heeft.

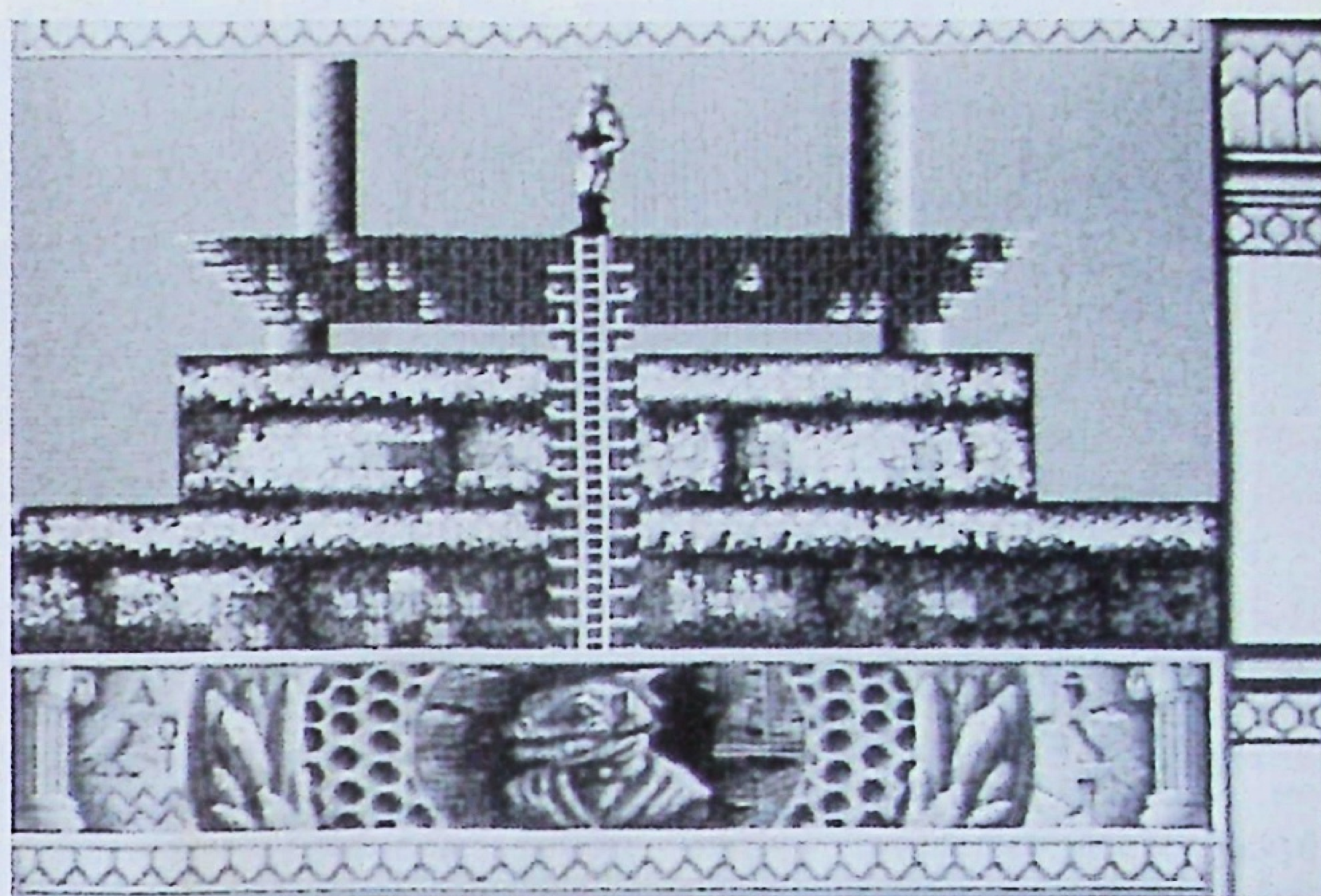
Alfred.

```
BEELD:           4
GELUID:          5
SPELKWALITEIT:   6
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           4
```

Beschikbaar gesteld door MVSP.







LASER LORDS
Softwarehuis: Spinnaker Software Inc.
CD-I.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95

LASER LORDS is het enige grafische adventure, dat we tot nu toe voor CD-I hebben ontvangen en voor mij de eerste kennismaking met het nieuwe medium. Wel even iets anders dan achter de PC of Amiga op een burostoel: lekker languit op de bank, stereo op standje turbo, een flink formaat "monitor" en een snoerloze afstandsbediening.
Een nadeel van de CD-I vormt diezelfde "monitor", die in het dagelijks leven ook dienst doet als televisie, zodat je om de haverklap je spel moet onderbreken, omdat er naar het nieuws of andere belangrijke programma's gekeken moet worden. Een gruwel voor elke (adventure)speler en daar wordt niets over gezegd in de agressieve TV-spot van Philips voor CD-I, waarin de speeltjes van diverse gezinsleden aan barrels worden geslagen om plaats te maken voor het nieuwe apparaat. Met 4 mensen in huis wordt het volgens mij oorlog, tenzij er in elke kamer een CD-I speler wordt geplaatst, liefst met een bijpassende Match-Line TV. Dat zou Philips wel willen......

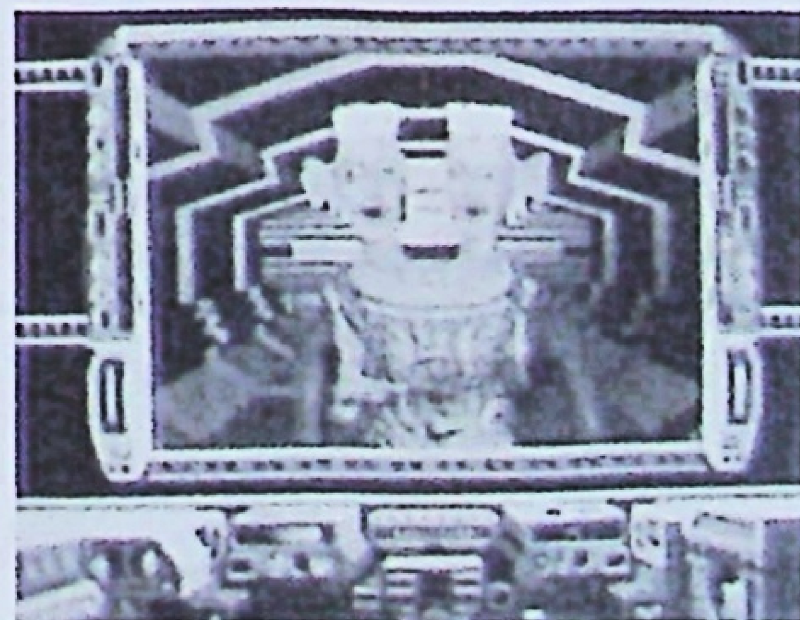
YOU VS SARPEDON

In het plastic doosje vinden we buiten het zilveren schijfje een Nederlandstalige handleiding, dat LASER LORDS beschrijft als een "CD Interactive Space Adventure".
Op jou (tijdens het spel "warrior" genoemd) wordt door Starlord Zendo een beroep gedaan om het heelal te redden. Starlords mogen volgens de kosmische wetten niet in het heelal komen, maar één van hen trekt zich daar niets van aan. Deze Sarpedon heeft op de planeet Ravanna een monsterlijke machine ontwikkeld, die de kracht heeft om de volledige Void in één enkel kristal te vangen en te verkleinen. Dit kristal is het Condensation Crystal en dat moet jij zien te vinden om de plannen van Sarpedon te verijdelen.

Je reis vindt plaats tussen zeven werelden in de "Omegan Cluster": je begint op Luxor, een planeet die lijkt op het oude Egypte, waar je een 500 jaar oude mummie uit zijn slaap moet wekken en een bronzen ster moet vinden. Om een planeet te bereiken, geef je vanuit je ruimteschip het commando "Beam Down" en je wordt naar beneden gestraald. Op de planeten doen de achtergrondgraphics denken aan de betere Amiga spellen, terwijl de figuren vrij realistisch zijn weergegeven. Je komt heel veel figuranten tegen, waarmee uitgebreide conversaties gevoerd kunnen worden, allemaal met spraak. Met "Hail" begroet je ze en met "Name" kun je naar hun naam vragen. De gegeven informatie wordt gesproken en als tekst op het scherm gebracht, waarbij belangrijke woorden oplichten. Deze sleutelwoorden kun je in het geheugen opslaan en later bij dezelfde of andere figuren gebruiken. Het aantal woorden of zinnen is echter beperkt, dus later in het spel zul je keuzes moeten maken. Het aantal voorwerpen dat je kunt meenemen is onbeperkt: deze kunnen gevonden worden of verkregen worden van medespelers door te ruilen of door er simpelweg om te vragen.

TALKIE, TALKIE

Door de makers wordt opgegeven, dat dit spel geschikt is voor spelers van 12 jaar en ouder, maar die moeten wel een zeer behoorlijke kennis van het Engels hebben. Het taalgebruik binnen het spel beperkt zich niet tot "Schoolengels". Doordat de zinnen uitgesproken worden, terwijl ze tevens op het scherm te zien zijn, krijgt dit spel toch ook een educatief tintje, omdat dit zeer bruikbaar is om je uitspraak te verbeteren (inclusief alle accenten, die binnen het Engelse taalgebied voorkomen).
In veel gevallen moet je echter zuiver op het gehoor afgaan. Op Luxor kom je er al snel achter, dat je de raadsels daar niet kunt oplossen zonder een andere planeet aan te doen. "Beam Up" brengt je terug naar je ruimteschip, waar je eventueel je spelsituatie kunt wegschrijven of laden (beslist vaak doen!) en met "Hyperspace" begeef je je op weg naar een andere planeet, in dit geval Argos. Voordat je kunt landen op een wereld, kom je iedere keer een ander ruimtevaartuig tegen, bemand door de meest uiteenlopende "aliens", die de mooiste graphics in dit spel te zien geven. Dit zijn namelijk geanimeerde kleifiguurtjes, die de ene keer gewoon iets mafs doen en de andere keer bruikbare aanwijzingen geven, maar dan zonder tekst erbij.





SONGS & STARS

In LASER LORDS gaat het vooral om het oplossen van raadsels, maar het spel bevat toch ook platform- en arcade-elementen. Er moet regelmatig gesprongen worden om bepaalde doelen te bereiken en ook aan gevechten ontkom je niet. Met het commando "Status" kun je zien, hoe de gezondheidstoestand van je held is. In het begin heb je negen levens, voorgesteld door hartjes en een beperkte levenskracht, die onder de "powerbalk" als kristallen wordt gesymboliseerd. Door het verzamelen van de 4 Stars of Virtue kun je kristallen bijverdienen en ook door het leren van liederen. Op elke planeet kun je 4 coupletten van een lied leren van NPC's (Non Playing Characters) en een complete song levert een kristal op. Er is verder nog een lied met de titel "Voidal Murmurs", dat in de eindfase van het spel een grote rol speelt. In totaal bestaat je Laser Lords hitlijst dus uit 8 titels.
Voor de gevechten heb je soms wapens nodig, die te koop zijn of die je kunt veroveren. Er is echter niet voor niets een optie "Bare Hands" in je inventaris opgenomen. Op Argos -gebaseerd op het oude Griekenland- kun je je in het Gymnasium bekwamen in



vechttechnieken, waarbij het noodzakelijk is de hele cursus te volgen, want vooral de "flip" (dubbele sprong) is onontbeerlijk tijdens het verdere verloop van het adventure.

TARAS

De munteenheid in de Void is de Tara en daar word je heel makkelijk van af geholpen, als je niet uitkijkt. Vooral in het begin op Luxor en Argos zijn er allerlei figuren, die je proberen te neppen bij het leven. Veel voorwerpen, informatie en wachtwoorden kunnen voor veel taras gekocht worden of - als je slim bent- praktisch gratis verkregen worden. Als je in geldnood zit, kun je naar Fornax: een gigantisch ruimteschip, dat ingericht is als casino. Daar kun je 120.000 taras verdienen met een potje "Russische Roulette" met als inzet je leven. Eerst saven voordat je het wachtwoord geeft, want om speelschulden te voorkomen, wordt hier je schip in beslag genomen. Je krijgt het pas terug, als je je ontvangstbewijs inlevert, dus in de tussentijd kan er niet "gebeamd" worden.
Dit is één manier om aan je eind te komen en er zijn er nog veel meer. Aan jou de keus om een hartje op te offeren of een spelsituatie terug te halen en dan te voorkomen dat je doodgaat. Te pletter vallen kun je in ieder geval niet. Je held is een soort "Rubberen Robbie", die van de hoogste berg kan vallen en dan nog over z'n bolletje aait en alleen maar "Oe" zegt.

DE REST VAN DE VOID

De andere werelden zijn nog TEKTON, volledig op techniek gebaseerd en bevolkt door droids, die geleid worden door het centrale brein: Co-Fusius. De planeet WOO is een fraai paradijs, waar alleen dieren wonen. Je komt hier levend vandaan, als je iedereen in zijn waarde laat en om WOO te kunnen bereiken, moet je ruimteschip aangepast worden met een speciaal apparaat. Datzelfde geldt voor HIVE, een reusachtig wespennest met talloze kamers waar je de wespen van je af moet houden met een speciaal wapen: de fogger.
Einddoel van het spel is natuurlijk RAVANNA, waar je in ieder geval het Condensation Crystal bij je moet hebben om Sarpedon te verdrijven.

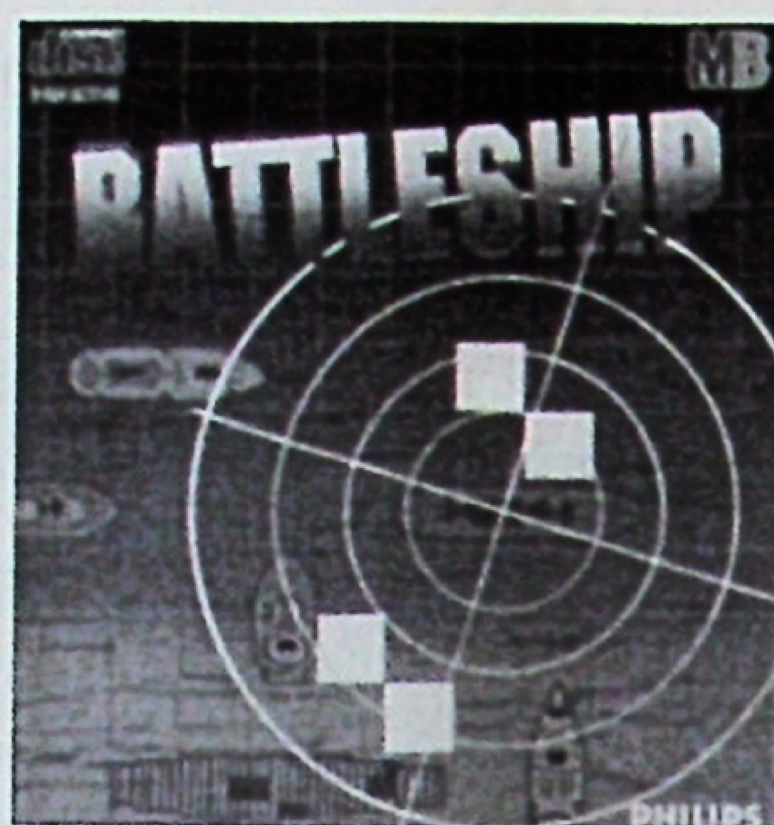
KONKLUSIE

Als PC-er kan ik dit spel het beste vergelijken met de CD-ROM versies van de Sierra adventures, al zijn de animaties met de kleifiguren wel heel apart en heb ik zulke muziek- en geluidseffekten ook nog niet uit m'n Soundblaster horen komen.
LASER LORDS is niet zo heel erg moeilijk, dus geschikt voor beginners. Gevorderden in het genre zullen het ook best te spelen vinden; ik heb er tenminste veel plezier mee gehad en kwam tot mijn schande op een gegeven moment nog vast te zitten ook. Daar heeft Philips echter een oplossing voor in de vorm van een hulplijn voor game freaks: 06-8406. Nadat ik dit nummer gebeld had, kon Mevrouw Slegers mij snel vertellen wat ik over het hoofd had gezien.
Dit adventure is uitstekend te spelen met de afstandsbediening, die standaard bij de CD-I speler wordt geleverd. Voor linkshandigen misschien prettig om te weten, dat de aktieknoppen en het joystickje zowel met de linker- als de rechterhand prima te bedienen zijn.
LASER LORDS is niet in een paar avondjes uit te spelen, dus ieder moet voor zichzelf uitmaken of huren dan wel kopen voordeliger is. In beide gevallen krijg je in elk geval waar voor je geld.

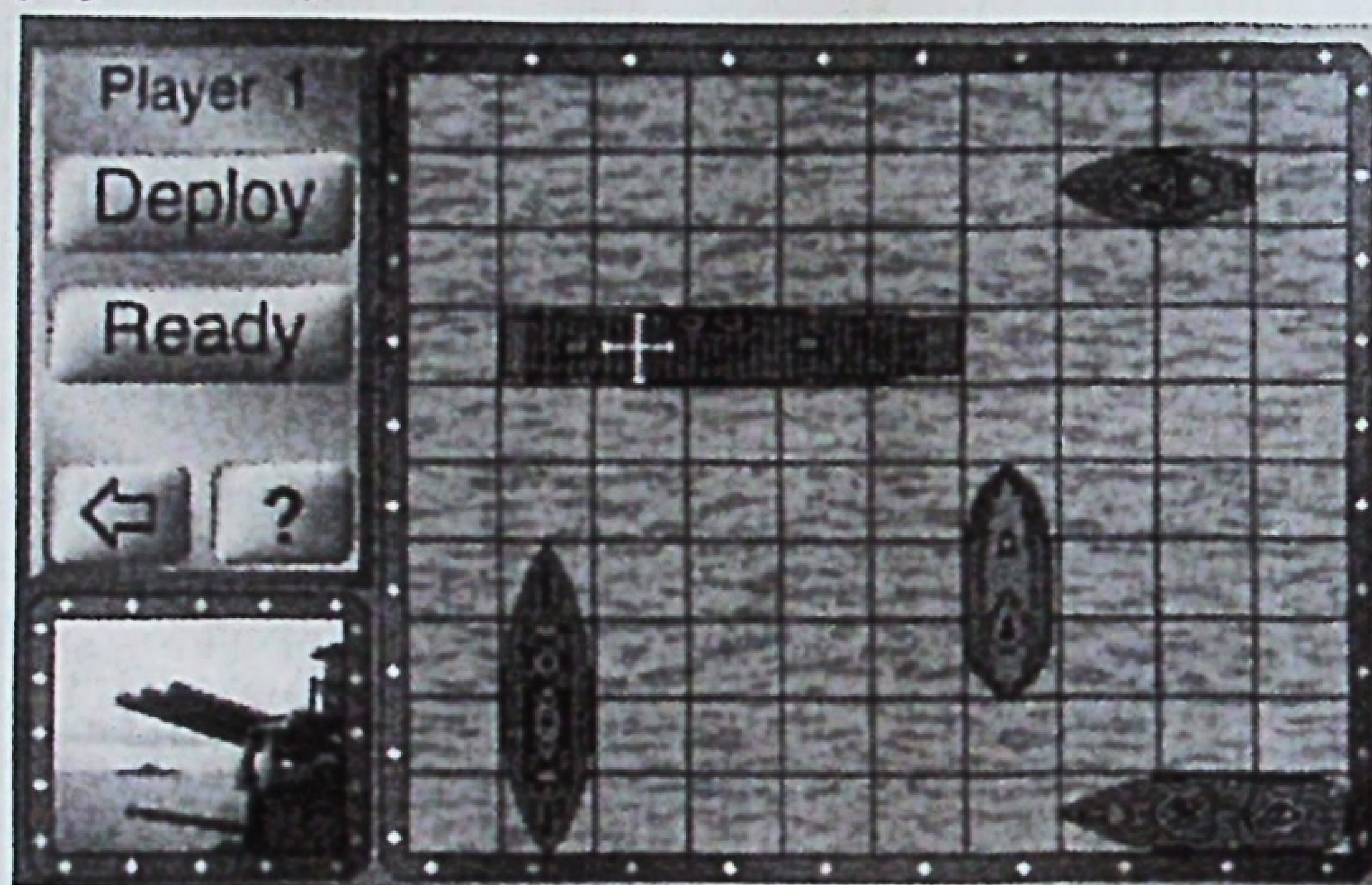
Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door M.V.S.P.



BATTLESHIP
Softwarehuis: Capitol Disc Interactive Corp.
CD-I.
Aantal spelers: 1 of 2.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 79,95



BATTLESHIP is bij ons beter bekend als 'Zeeslagje', een spel dat vrijwel iedereen zal kennen. Meestal is de eerste kennismaking met dit spel eenvoudig: op ruitjespapier wordt een indeling gemaakt waarop enkele schepen geplaatst worden. Door het opgeven van coördinaten wordt geprobeerd om beurten de schepen van de tegenstander te raken. Van dit spel zijn inmiddels vele varianten en op vrijwel geen enkele computer ontbreekt dit spel, dus CD-I kon niet achterblijven.

Het spel zelf is nog steeds gebaseerd op het aloude ruitjespatroon. De CD-I variant kan met 2 spelers gespeeld worden of met 1 tegen een computertegenstander. Er zijn 3 spelvarianten: 1 schot per keer, 5 schoten per beurt of 1 schot per (overgebleven) schip. Deze laatste variant is het leukste.
CD-I voegt aan dit basisprincipe nog enkele audio- en video-elementen toe om het spel leuker te maken. In de linkeronderhoek van het speelveld is een klein schermpje geplaatst, waarin je videofilms te zien krijgt van oorlogsschepen en hun wapens met bijbehorende geluiden, zoals zeegeruis en bevelen die worden gegeven. Bij elke beurt zie je zo'n schip één of meer projektielen afvuren en hoor je (in vol hi-fi) het gebulder van de kanonnen. Dit is vooral indrukwekkend als je het geluid via een externe versterker ten gehore brengt. Heb je een schip geraakt en tot zinken gebracht, dan krijg je hiervan ook een filmpje. Voordat het spel begint krijg je trouwens een serie beeldvullende foto's op het scherm van oorlogsschepen, hun bewapening en de bijbehorende geluiden. Alle videobeelden zijn helaas in zwart/wit uitgevoerd.

Dit alles maakt 'zeeslagje' erg indrukwekkend en wie hiervan houdt, haalt met deze redelijk geprijsde schijf een schitterende variant van dit overbekende spel in huis.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

CD-I nieuwtjes

Op de valreep nog een paar laatste berichten over CD-I software:
Infogrames komt met een tennisspel voor CD-I, waarvan we een demo hebben bekeken. Het spel ziet er schitterend uit en de spelkwaliteit is erg goed. Er wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde beelden van echte spelers. In het begin is het even lachen, want je eigen figuurtje lijkt sterk op Prins Charles die Michael Jackson imiteert, maar daarna wordt het bittere ernst bij dit behendigheidsspel.
Verder verschijnen binnenkort INCA (bekend van PC en CD-ROM) en VIDEO SPEEDWAY (een autoracespel).
Lucasfilm gaat spellen van hun films op CD-I uitbrengen met STAR WARS als eerste titel.
Hetzelfde kunnen we tegemoet zien van Paramount. Deze Hollywood producent gaat tevens videofilms op CD-I uitbrengen.
Het totale aantal titels voor CD-I is inmiddels de 100 gepasseerd.
Allemaal goed nieuws dus.



EYE OF THE BEHOLDER 3

Assault on Myth Drannor

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386, min. 640 Kb., Dos 3.3 of hoger, VGA, min. 1Mb. EMS, harddisk, keyboard of muis.
Aantal spelers : 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC speaker, Sound Blaster, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 129,50



Nadat ik EYE OF THE BEHOLDER (EOB) 1 en 2 op de Amiga had uitgespeeld, zat ik reikhalzend uit te kijken naar EOB 3. Toen ik het pakket binnenkreeg, begon mijn hartslag zich te versnellen.
Snel de doos opengemaakt en het spel geïnstalleerd, wat overigens ongeveer 10 meg. op de harde schijf in beslag neemt.
Hieronder volgt het relaas.



Nadat Dran, in de Tempel van Darkmoon (zie EOB 2) verslagen is, keren onze helden terug naar Waterdeep. In de plaatselijke herberg komen ze tot rust en vertellen ze de plaatselijke bevolking, hoe ze Dran uiteindelijk verslagen hebben. Iedereen, inclusief onze helden, was ervan overtuigd dat ze het kwaad voorgoed hadden uitgeroeid. Totdat plotseling de deur opengaat en er een vreemdeling de herberg binnenkomt. Hij vertelt onze vrienden, dat het stadje Myth Drannor geteisterd wordt door een kwade macht.
Omdat de avonturen van de helden van Waterdeep tot ver in het land bekend en beroemd zijn, vraagt de vreemdeling of onze vrienden bereid zijn hem te helpen en het stadje Myth Drannor te verlossen van het kwaad. Nadat ze hun hulp hebben toegezegd, sprenkelt de vreemdeling een vreemd soort stof over onze vrienden, waardoor ze getransporteerd worden naar de bossen van Myth Drannor.
Tot zover de introductie van EOB 3.

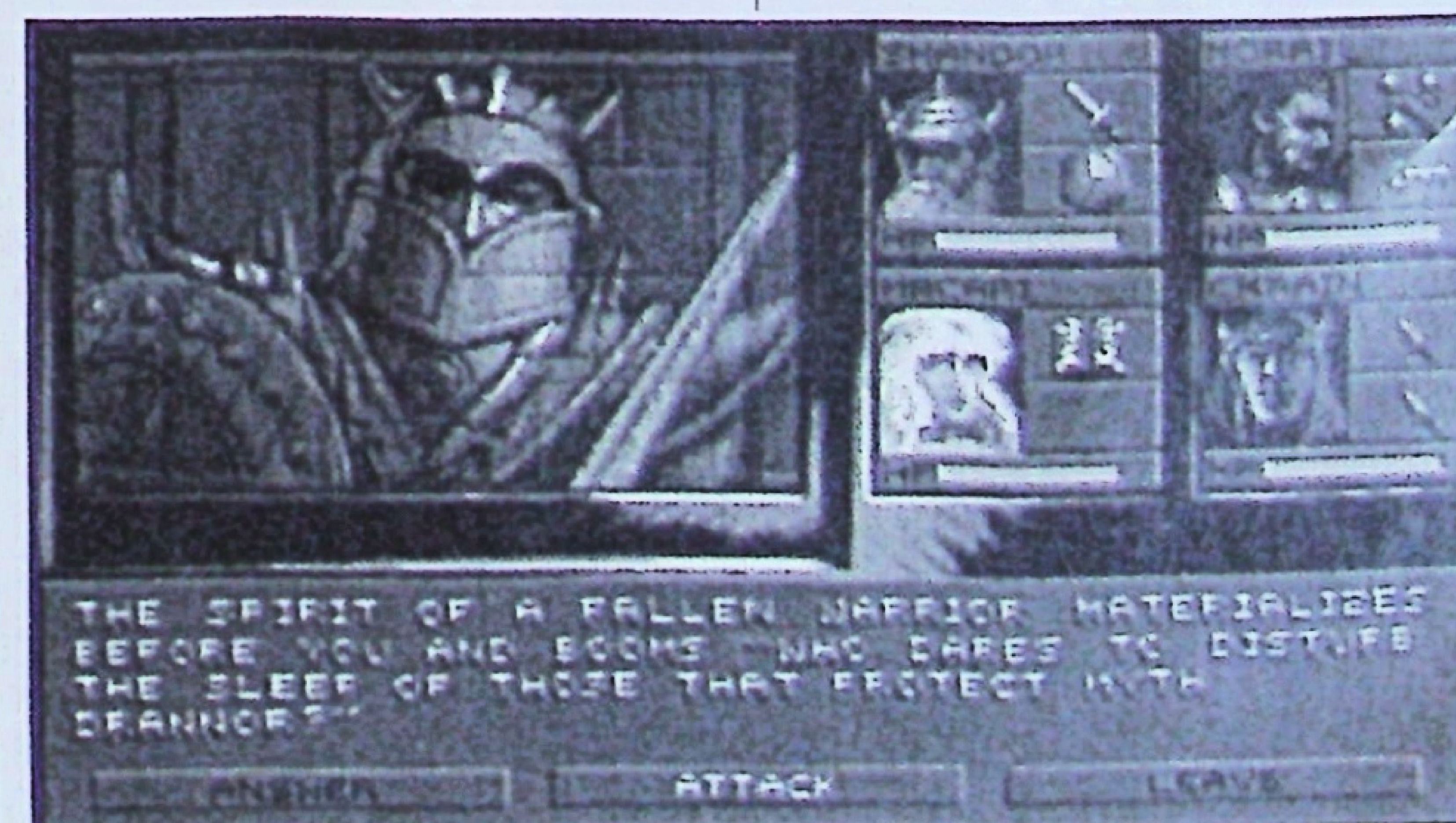
Na de intro verschijnt het hoofdmenu. Hier kun je kiezen of je je party uit EOB 2 wilt overzetten of een nieuwe party wilt samenstellen. Het samenstellen van een nieuwe party gaat op dezelfde wijze als bij de vorige delen. Vanuit dit menu kun je ook een bestaande party kiezen, die de programmeurs er al voor je hebben ingezet. De rassen en beroepen zijn ook hetzelfde gebleven. Tevens bestaat de mogelijkheid het spel te beëindigen of om de intro nogmaals te bekijken. Tot zover dus niets nieuws onder de zon. Omdat ik deel 1 en 2 op de Amiga heb uitgespeeld, kon ik geen bestaande party overzetten.
Een voorgeprogrammeerde party wilde ik niet, dus moest ik een nieuwe party samenstellen. Dit is overigens een fluitje van een cent en neemt niet meer dan een paar minuten in beslag.



Nadat mijn party was samengesteld en ik terugkeerde naar het spel, sloeg de schrik mij even om het hart. Het saven of installeren van een party duurde zeker 3 à 4 minuten en in die tijd was de harde schijf continu aan het werk. Toen de harde schijf stopte met draaien, dacht ik dat de hele boel was vastgelopen. Echter na een tiental seconden begon de schijf weer te draaien en kon ik beginnen met het spel.
Denk nu niet dat de lange wachttijd aan mijn nieuwe PC ligt, want een 386DX/40 is toch niet echt traag en zelfs op een 486 was de wachttijd ook veel te lang. Maar goed, terug naar het spel.

Je begint met je party in een groot bos, dat bezaaid ligt met graven en grafstenen. Echt alleen ben je ook niet, want het wemelt van geesten, die niet erg op jouw aanwezigheid gesteld zijn. Deze geesten zijn makkelijk te verslaan, want je party heeft al diverse spreuken tot zijn beschikking, alsmede een behoorlijk aantal hitpoints. Hoe je moet vechten en je spreuken kunt activeren staat uitgebreid in de handleiding, dus ga ik daar verder niet op in. Degenen, die deel 1 of 2 gespeeld hebben, zullen hier totaal geen moeite mee hebben. Ergens aan de rand van het bos staat een mausoleum, dat je, als je verder wilt komen in het spel, moet bezoeken en het raadsel moet ontrafelen, wat mij echter nog niet gelukt is. Ik vermoed dat je daar een voorwerp o.i.d. krijgt of vindt of dat je via het mausoleum ergens anders terecht komt, want aan de andere kant van het bos is een doorgang die is "afgesloten" door een oud roestig hek. Ik ben hier doorgegaan zonder het mausoleum te bezoeken en kwam direct vast te zitten. De terugweg werd geblokkeerd door bomen en ik kon maar een paar passen naar voren en naar links en meer niet. Dus eerst het mausoleum bezoeken.

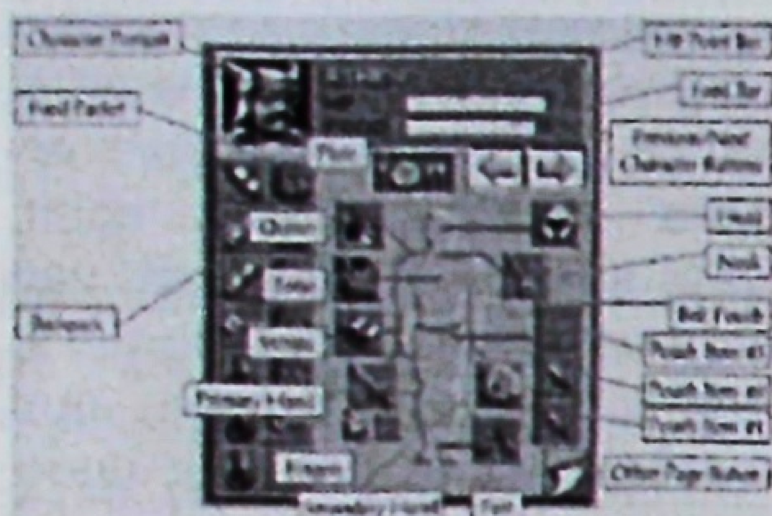
In de hal van het mausoleum kun je kiezen uit 4 trappen, die allen naar beneden leiden. Elk van de 4 trappen verschaft je de toegang tot een enorm doolhof, waar het wemelt van ridders en half vergane draken (of iets waar daarop lijkt). Het merkwaardige is dat de ridders alleen te verslaan zijn door middel van spreuken en met de "spiritual hammer". Ga je de ridders te lijf met handwapens zoals bijlen of zwaarden, dan heb je pech, want ze zijn daar ongevoelig voor. Vreemd is dit echter wel, want je bent vrij snel door je aanvalsspreuken heen en je party wordt dan letterlijk in de pan gehakt.
In het mausoleum zijn enkele lastige puzzels. Zo is het mij al een paar keer overkomen, dat ik een deur opende en een gang inliep, waar overigens hordes ridders vandaan kwamen en dat ik plotseling werd ingesloten door 4 muren. Ik kon geen kant meer uit. Veel saven is dus erg belangrijk. Na diverse uren gespeeld te heb-



ben ben ik nog geen spat verder gekomen.

HANDLEIDING

De handleiding is nagenoeg hetzelfde als de handleiding van deel 1 en 2. Het grootste verschil vormen de eerste pagina's, waar het verhaal achter EOB 3 uitgebreid wordt verteld. De handleiding is volledig in de Engelse taal geschreven, keurig verzorgd en kompleet.



BEELD

Grafisch ziet het er goed uit. De half vergane "draak" in het mausoleum bijvoorbeeld is goed gedetailleerd weergegeven. Zo zie je dat er bij zijn (of haar) ribbenkast lappen vlees naar beneden hangen, waardoor je de ribben ziet zitten. Het geheel is in VGA weergegeven. Het geluid is ten opzichte van deel 2 niet beter geworden. Het is van dezelfde kwaliteit.

KONKLUSIE

Het spel heeft niets extra's dan de vorige delen en borduurt verder op het oude spelconcept. Wel is er een extra optie aan toegevoegd nl. "all attack". Met deze optie kun je de geselecteerde partyleden tegelijk laten aanvallen.
Er is echter een groot nadeel aan EOB 3 en dat is de laadtijd. Iedere keer zat ik mij te ergeren als er een spreuk gelanceerd werd, want dan moet het spel eerst diverse geluids- en grafische effecten laden. Indien je enkele passen gelopen hebt en je wilt naar rechts of links, dan moet het programma ook weer laden. Om gek van te worden.

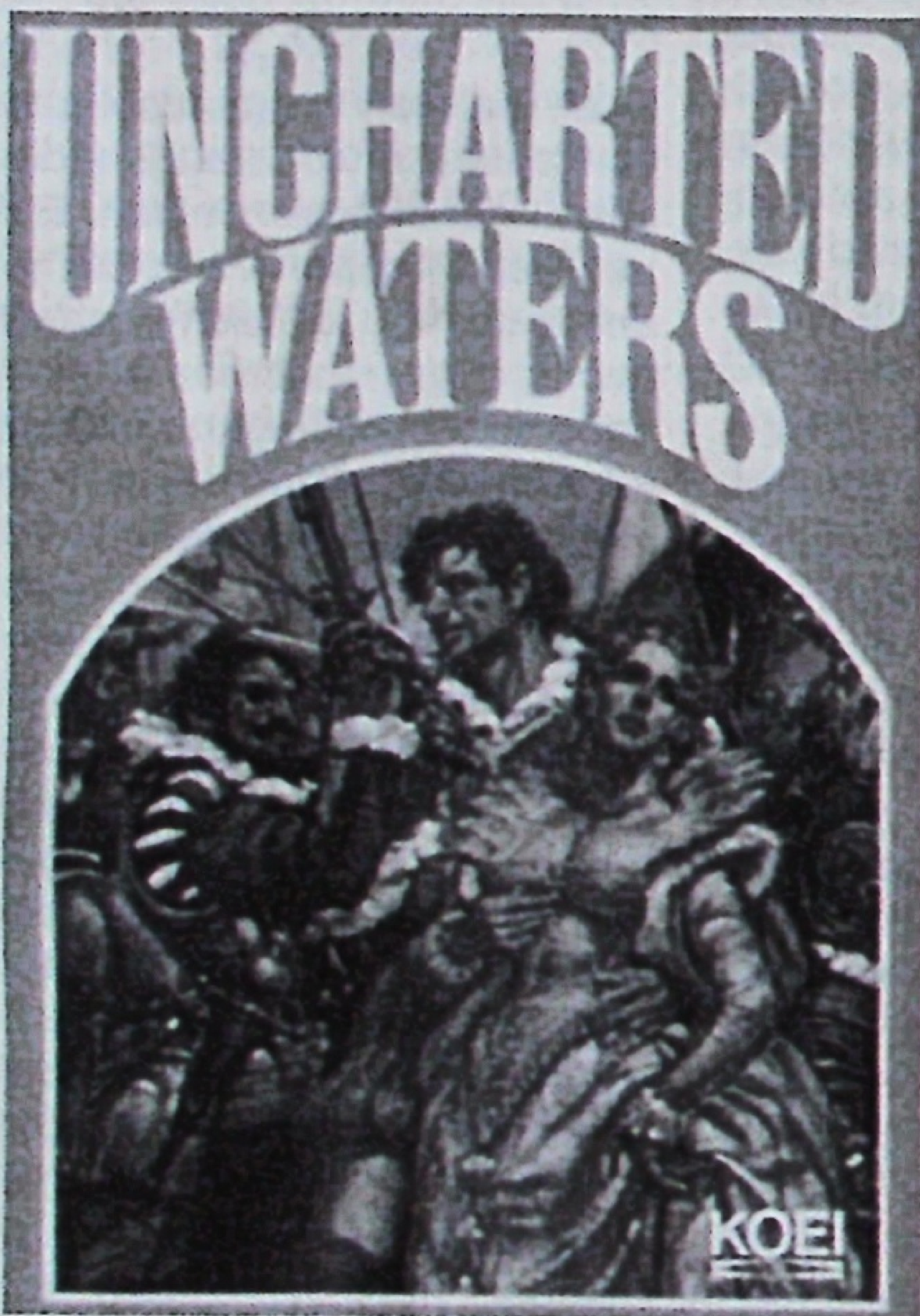


Verder is het spel groot, erg groot en de puzzels en raadsels zijn lastig. Vind je het niet bezwaarlijk om telkens te moeten wachten, wanneer de computer midden in het spel plotseling begint te laden op momenten waar je het niet verwacht (heel vaak) en vind je het leuk om dungeons in kaart te brengen (verplicht), dan is dit een leuke aanvulling op deel 2.
Van wat ik tot nu toe gezien heb van EOB 3, moet ik echter bekennen dat ik deel 2 veel beter vond. In alle opzichten!! Dit spel heeft mijn verwachtingen (nog) niet waar kunnen maken.
Tot slot nog een opmerking in de richting van de programmeurs van SSI. "Dit soort spellen kunt u beter overlaten aan de dames/heren van Westwood"!!

Erik Sonnega.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

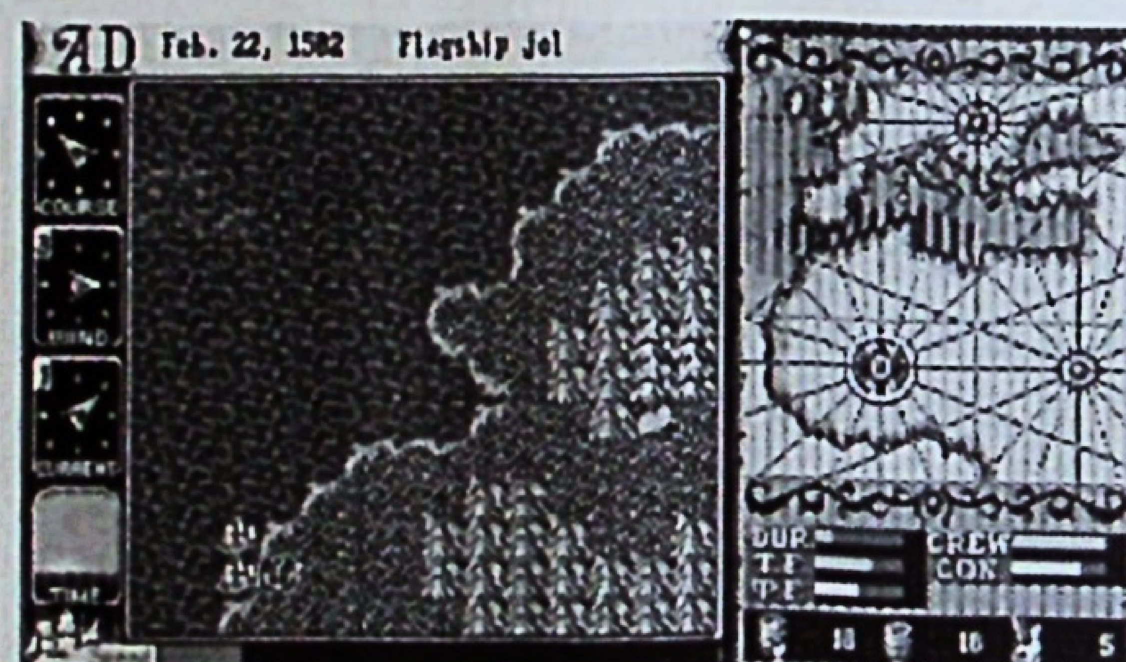


UNCHARTED WATERS

Softwarehuis: KOEI.
IBM & compatible, min. 640Kb., DOS 2.0 of hoger, EGA of CGA.
Harddisk aanbevolen.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"DD.
Ad Lib.
Richtprijs: FL. 129,=

In de doos treffen we aan, naast de schijven en de handleiding: een reference card, een poster, een catalogus, een garantiebewijs annex registratiekaart en een kaart van Europa, met daarop de tot dan toe bekende havens. Op de achterkant van laatstgenoemde kaart is een indeling gemaakt om vorderingen en wetenswaardigheden te vermelden in het "captains journal". Tevens is er ruimte gecreëerd voor een "travel log", waar je bijzonderheden van havens e.d. kunt noteren.





Het spel -uitgebracht in 1991- speelt zich af in de 16de eeuw, om precies te zijn 1502, de tijd van zeereizen en ontdekkingen.
De bedoeling is om handel te drijven tussen de -tot dan toe- bekende havens om zo geld te verdienen. Met dit geld kun je een betere vloot aanschaffen en een betere bemanning. Je begint namelijk met een tweedehands bootje en één bemanningslid.
Met behulp van een betere vloot kun je nieuwe havens en landen ontdekken en daar een handelsroute voor opzetten. Op deze manier kun je aanzien verwerven in je eigen land (in dit spel is dat Portugal).

In de havens kun je naar de kerk, waar je kunt saven of naar de markt om goederen te kopen of te verkopen. Verder vind je er o.a. een kroeg, een scheepswerf en een herberg, elk met zijn bijzonderheden en mogelijkheden.

Indien je wat gevorderd bent in het spel, zul je bemerken dat het niet alleen handel drijven is. Je moet ook zeeslagen leveren, mensen redden en een mysterieuze handelsroute ontdekken.
Het uiteindelijke doel van dit spel is om binnen 20 jaar zoveel roem en geld te vergaren d.m.v. handel en zeeslagen, dat je de hoogste rang bereikt (er zijn er in totaal negen). Is dat gelukt, dan verdien je een plaats in de koninklijke hofhouding van Portugal en mag je de hand van de dochter van de Koning vragen.

Tussen al het VGA geweld van de laatste tijd valt dit spel, voor wat betreft de grafische kwaliteiten, behoorlijk tegen. Het geheel is in EGA of CGA en tamelijk grof opgebouwd. Echte hoogstandjes met betrekking tot geluidseffekten zitten er ook niet bij.
De handleiding is keurig verzorgd en geheel in de Engelse taal geschreven. Het boekwerkje biedt zeer veel informatie en er staan zelfs enkele tips in om een goede start met het spel te maken.

Ondanks het feit dat het programma over mindere grafische kwaliteiten beschikt, is het toch aardig om te spelen. Dit Uncharted Waters speel je ook niet om de grafische en geluidskwaliteiten, maar om het spel zelf.
Omdat er meer in zit dan je in eerste instantie zou denken, zal het spel niet snel vervelen. Diegenen die Elite schitterend vonden, moeten dit programma ook eens proberen.

Erik Sonnega.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

UNLIMITED ADVENTURES

Softwarehuis: S.S.I.
AT & compatibles, min. 640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,=

"Stop met fantaseren. Maak het allerbeste adventurespel ooit: je eigen." Zo wordt het spel op de achterkant van de doos aangekondigd. UNLIMITED ADVENTURES is een editor, waarmee je spellen à la Pools of Darkness en The Dark Queen of Krynn kunt maken. Of het werkelijk mogelijk is dergelijke spellen te creëren zie je hieronder.

Nadat ik snel het simpele adventure The Heirs to Skull Crag heb uitgespeeld (dit is bijgeleverd om spelers, die nog geen ervaring hebben met andere SSI-titels, te laten zien wat er allemaal mogelijk is) begin ik aan het bouwen van een eigen adventure. Ik kies één van de vijf landkaarten en begin ijverig met het aanbrengen van allemaal gekleurde vierkantjes. Wat ik nu precies deed wist ik niet, maar het zag er op den duur wel leuk uit. Vervolgens koos ik voor de optie Place Events (gebeurtenissen). Hier blijkt waarom dit spel 6MB op je harddisk inneemt: er zijn geweldig veel verschillende gebeurtenissen om uit te kiezen. Zo heb je keus uit gevechten, teksten, ontmoetingen, schatten en allerlei geluidjes en deuntjes. Aangezien je per landkaart en dungeon (een stad, doolhof of grot) honderd van deze events kunt plaatsen en er in totaal vier landkaarten en 36 dungeons in een spel kunnen, kun je dus 4000 verschillende gebeurtenissen per spel gebruiken. Reken maar dat je daar een tijdje mee zoet bent.



Bij bijna elke gebeurtenis kun je een leuk plaatje uitkiezen. Ook hier is er een uitgebreide keuze. Je hebt zo'n tweehonderd plaatjes tot je beschikking, die variëren van beeldschermvullende panorama's tot gezichten van vriendelijke dwergen en monsterlijke gedrochten. Mogelijkheden zat! Ook kun je bij bijna elke gebeurtenis een tekst verzinnen, die de speler te zien krijgt, als hij op het vakje komt waar de gebeurtenis plaatsvindt. Dit is natuurlijk heel erg belangrijk, want hiermee kun je het eigenlijke verhaal in het spel verwerken. Een goed spel moet volgens mij zoveel mogelijk gebeurtenissen en teksten bevatten. Hier ligt het eerste probleem: het verzinnen van een leuk verhaal, een spannende intrige en interessante ontmoetingen is niet eenvoudig. En zelfs als je veel fantasie hebt, duurt het nog wekenlang voordat je een fatsoenlijk verhaal hebt. Daar komt nog bij, dat je ook nog allemaal dungeons moet samenstellen. Het aanbrengen van muren, deuren, ramen, fakkels, geheime deuren en haardvuren neemt al evenzoveel tijd in beslag. Je moest al een doorzetter zijn om bijvoorbeeld Pools of Darkness te voltooien, maar om met UNLIMITED ADVENTURES een nog niet half zo goed spel te maken, moet je haast een robot zijn.

Bij het pakket krijg je een 120 pagina's dikke handleiding met voornamelijk technische informatie om tot een sluitend programma te komen. Een scenario zul je zelf moeten schrijven, voordat je aan het programmeren begint, wil je een samenhangend verhaal in je spel kunnen verwerken.

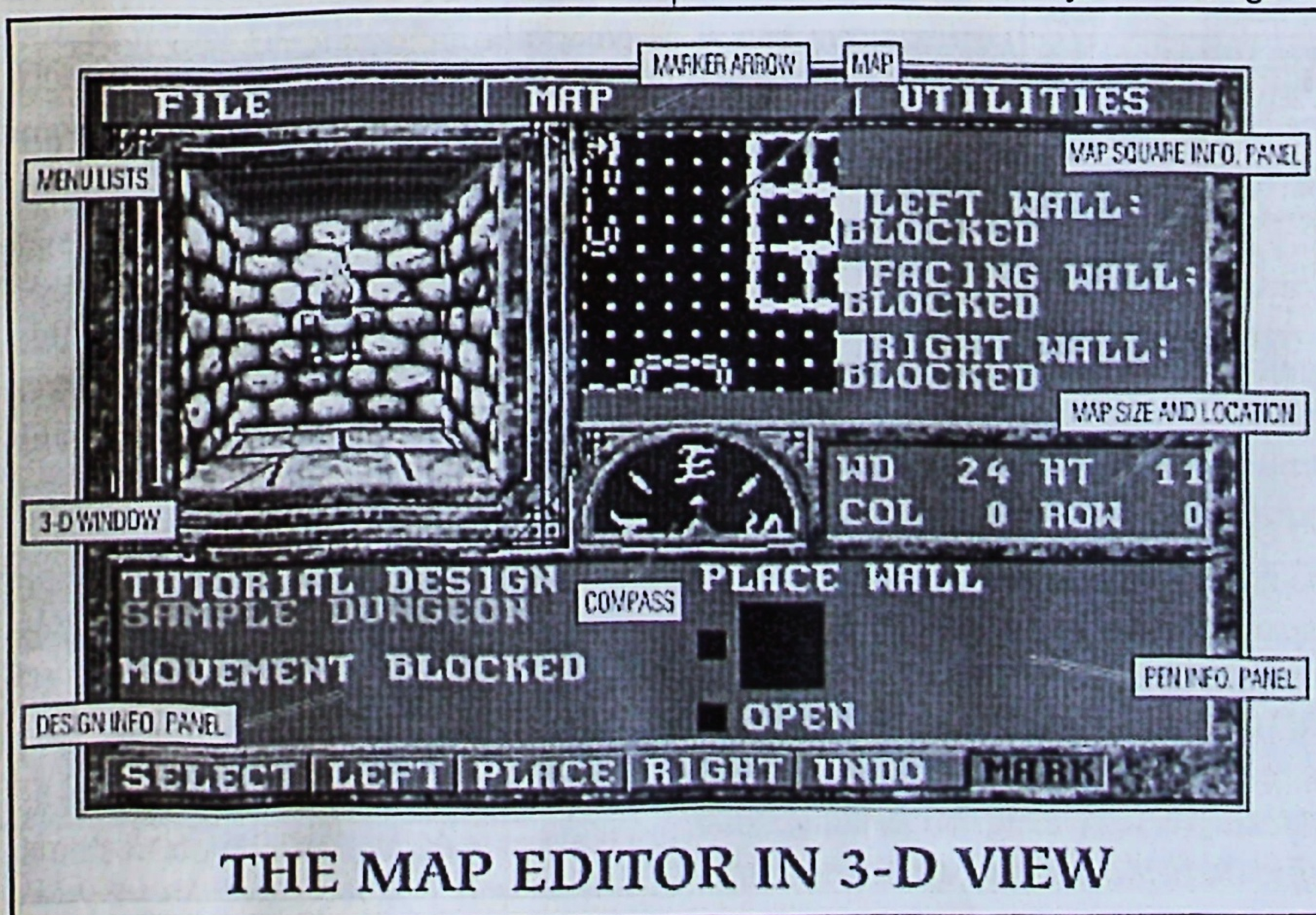
Oké, het programma barst van de mogelijkheden (alles wat er in oudere titels mogelijk was, kan hier ook), maar wat heb je eraan als je na weken hard zwoegen een spel hebt ontworpen, waar je alleen maar iemand anders een plezier mee kunt doen. Dit is natuurlijk geen negatief aspect van juist dit pakket, maar van toepassing op alle spellen die je zelf -op welke manier dan ook- ontwikkelt. Het enige lichtpuntje is een gevoel van trots, dat je doorstroomt als iemand anders vol begeestering met jouw produkt bezig is en een dergelijk pakket is dan ook het leukst wanneer je met andere liefhebbers programma's kunt uitwisselen zodat je elkaars creaties aan de tand kunt voelen.

Ook vind ik het jammer dat SSI geen nieuwigheden heeft aangebracht buiten enkele plaatjes. Je zou toch verwachten, dat er wat originele monsters zouden zijn om de buurt onveilig te maken. Ondanks de uitgebreidheid van het spel viel het mij ontzettend tegen.

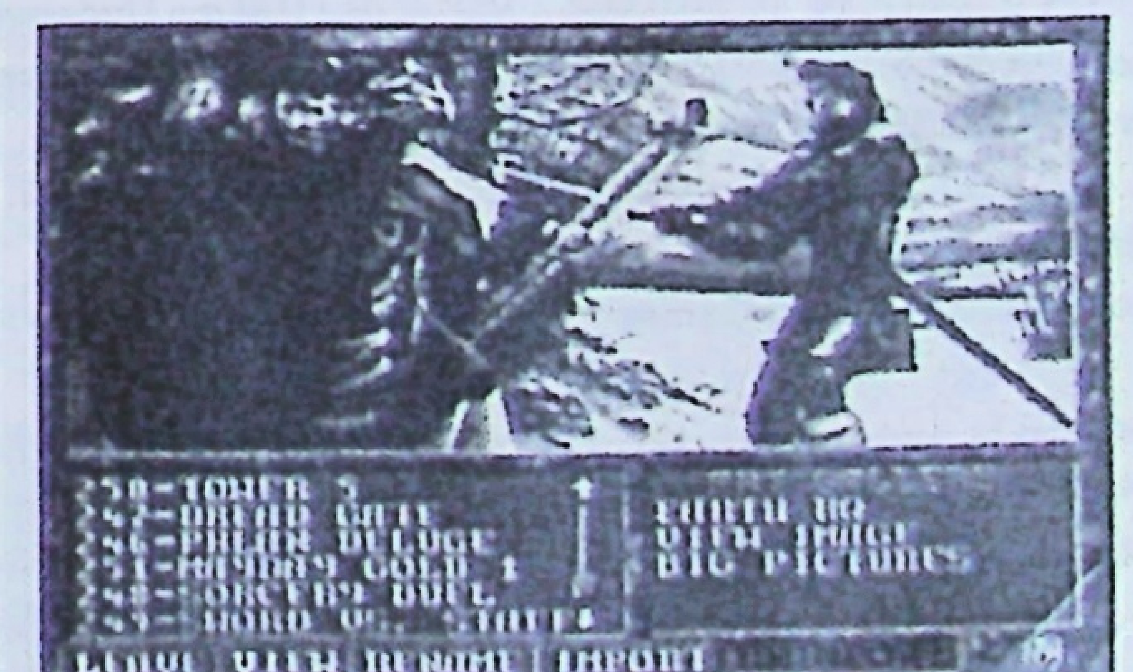
Bas Janssen.

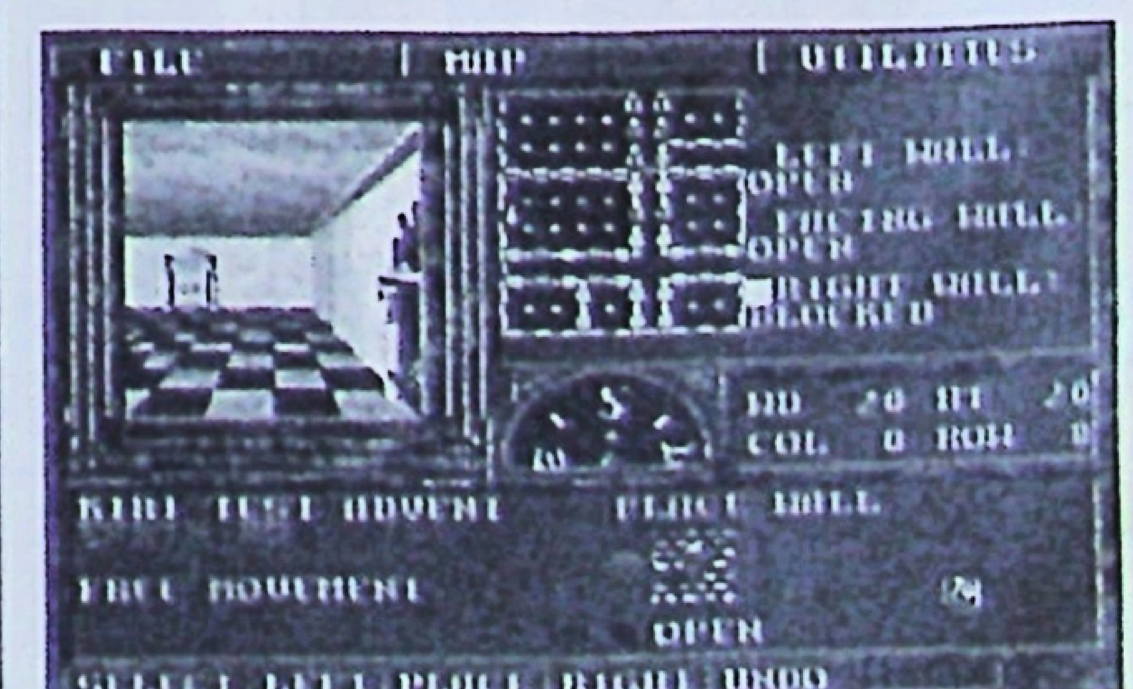
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THE MAP EDITOR IN 3-D VIEW







MIGHT & MAGIC 5
DARKSIDE OF XEEN.

Softwarehuis: New World Computing.
AT & compatibles, min. 80286, min. 2Mb., DOS 3.3 of hoger, harddisk, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 129,=



Op de harddisk heb je minimaal 20Mb. nodig als je alleen dit spel installeert. Wil je deel 4 combineren met dit deel (lees verderop meer hierover) dan heb je minimaal 35Mb. nodig. Van het conventionele werkgeheugen moeten minstens 588.800 bytes vrij zijn en verder is minimaal 1Mb. extended of expanded geheugen nodig. De muisbesturing is iets verbeterd, al wil dit op een 16Mhz. machine nog niet echt lekker.



DEEL 5, DEEL 2 VAN DEEL 4 of 3 SPELLEN?

In de recensie van M&M4 (zie Software Gids nr. 17) was al aangekondigd dat dit spel te combineren zou zijn met het vorige deel. Welnu, je hebt de volgende mogelijkheden:
Je kunt dit spel als op zichzelf staand adventure rondspelen. Het vorige deel is dus niet noodzakelijk om dit spel te spelen.
Wanneer je echter deel 4 installeert kun je beide spellen tegelijkertijd spelen, waarbij je tussen de 2 'werelden' heen en weer kun reizen. Het programma houdt netjes bij welke items bij welk spel horen, zodat je geen vergissingen kunt maken bij het oplossen van de raadsels. Bij tegelijkertijd spelen van beide spellen krijg je nog een derde opdracht, die in beide losse versies niet voorkomt. Bij dit extra adventure moet je in beide spellen items verzamelen en raadsels oplossen; beide werelden worden zo dus betrokken in één nieuw spel.
Heb je beide delen, dan kun je dus 3 adventures spelen voor de prijs van 2. Hierbij kun je de nieuwe spellen met de oude 'party' spelen, als je die al had opgebouwd. De geSAVEde spelsituatie uit deel 4 kan dus ook gebruikt worden.

DE PRAKTIJK

Bovenstaande gegevens zijn ontleend aan de handleiding en een losse bijlage in de doos van M&M5, maar in de praktijk blijkt toch niet echt duidelijk, wat nu precies de bedoeling is. Ik had mijn spelsituatie van M&M4 in november vorig jaar weggeschreven vlak voordat het eindgevecht met Lord Xeen moest plaatsvinden. Na het combineren van beide delen, waarbij door het programma de "World of Xeen" wordt aangemaakt en je inderdaad via pyramides en sommige spreuken tussen de twee werelden heen en weer kunt reizen, ging ik dus op Lord Xeen af en was deze vrij snel verslagen. Tot mijn verbazing kreeg ik daarna een einddemo te zien, waarin alle monsters de revue passeerden, gevolgd door mijn eindscore en de mededeling, dat de wereld van Clouds of Xeen gered was en ik verder kon gaan met "The Dark Side". Alleen was bij het opstarten van DARK SIDE OF XEEN mijn zorgvuldig opgebouwde party verdwenen en stond ik met een groepje wildvreemde spelers voor de herberg van Castleview, het eerste stadje van M&M5. In de herberg kun je dan weliswaar je oude groep zo goed en zo kwaad mogelijk opnieuw samenstellen, maar al je spullen, je levels en je geld ben je kwijt.
Als je dus met je "eigen" ploeg naar M&M5 wilt, zul je de eindvijanden van beide delen in leven moeten laten. Wanneer en hoe je dan aan de derde, extra opdracht toekomt, wordt volledig in het midden gelaten.

EEN ECHT VERVOLG

THE DARK SIDE OF XEEN begint, waar CLOUDS OF XEEN eindigde. Het maakt dus eigenlijk niet zoveel uit of je op level 1 of level 20 staat. Dat blijkt al in het eerste stadje, waar het aanbod van de winkels op het niveau is van de laatste stad in M&M4. Na enkele dagen spelen is mijn indruk in ieder geval, dat dit deel moeilijker is en meer te bieden heeft dan de voorganger. De omgeving van Castleview wordt bewoond door monsters, die met de beste wapens zeer lastig te overwinnen zijn en de raadsels bieden genoeg stof tot nadenken.
Ook aan de graphics is het één en ander toegevoegd: de werelden lijken wel sterk op elkaar, maar alles is toch net iets anders. Er zijn nieuwe monsters, andere bewakers bij torens en dungeons (nog steeds met spraak) en een heel nieuw aspekt is de "Sky Road". In M&M4 kon je bij sommige torens via de wolken in allerlei velden komen, mits je de "Levitate" spreuk aktiveerde. In M&M5 is er een heel wegennet in de lucht, dat je kunt gebruiken om van bovenaf in torens en kastelen te komen. Aanvankelijk kom je niet zo ver, omdat dit wegenstelsel o.a. bewaakt wordt door "Sky Golems" en om die te kunnen verslaan, moet er nog een aantal keren flink getraind worden.
In M&M4 had je voor de torens sleutels nodig. Dit is in M&M5 nog uitgebreid met een identificatieplicht bij de ingangen van de steden. Zonder pas kom je er niet in.



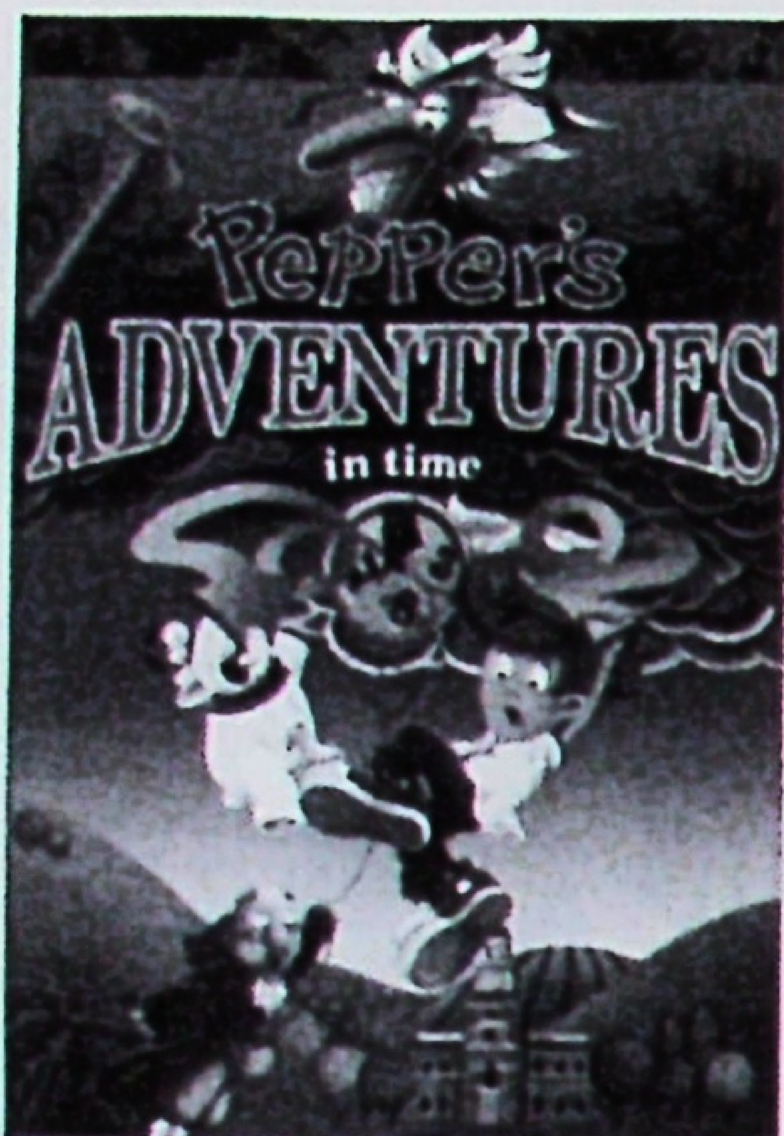


KONKLUSIE

THE DARK SIDE OF XEEN is helaas het laatste deel van deze succesvolle serie. Hopelijk bedenkt Jon van Caneghem zich en komt er nog een volgend deel, want de kwaliteit van M&M5 komt weer heel dicht bij die van het (tot nu toe beste) derde deel: ISLES OF TERRA. Wat betreft de graphics en het geluid zijn de delen 4 en 5 sowieso beter, want spraak tijdens het spelen kende het derde deel nog niet. De muziek en de geluidseffekten van The Dark Side zijn prima en afzonderlijk in- en uitschakelbaar. Nog steeds topklasse!

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



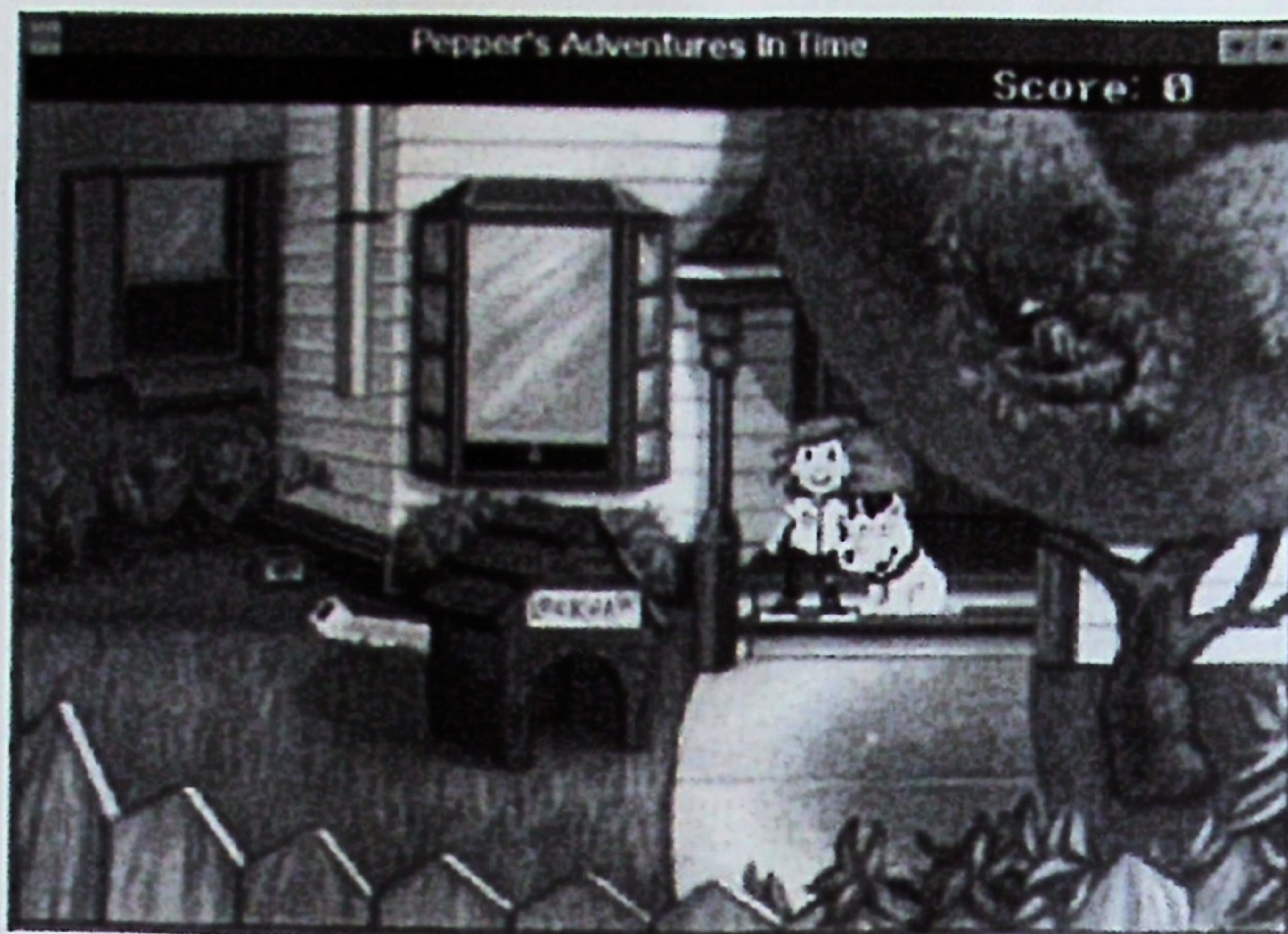
PEPPER'S ADVENTURES IN TIME

Softwarehuis: Sierra.
DOS: AT & compatibles, min. 80286 16Mhz., DOS 3.3 of hoger, min. 640Kb., EGA, VGA, Harddisk.
WINDOWS: Windows 3.0 of hoger, min. 80386SX 16Mhz., min. 2Mb. DOS 5.0 of hoger. Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Sound Canvas, Turtle Beach Multisound, Yamaha 3812 & compatibles, General Midi.
Richtprijs: FL 119,=

Onder Windows loopt het spel iets trager en is er meer geheugen nodig. Tevens kan bij Windows gekozen worden uit 2 schermformaten. Dit spel was eerder door Sierra aangekondigd als TWISTY HISTORY en onder deze naam was al een demo verschenen; het gaat echter om hetzelfde spel.

Dit is weer een spel uit de 'Sierra Discovery Series' en we hebben dus te maken met een educatief programma. Voor de Amerikaanse kinderen geldt een leeftijd vanaf 8 jaar, maar hier is dit spel voor een veel groter publiek aantrekkelijk. De software behandelt de Amerikaanse geschiedenis en daar leren we hier op school niet al te veel over, zodat iedereen er nog wel wat van op kan steken; vooral als het gaat om historische gebeurtenissen, die geen politieke betekenis hebben gehad en onze geschiedenisboeken niet gehaald hebben.
Uiteraard is dit pakket ook weer leuk om de Engelse taal wat beter te leren beheersen.

Het verhaal gaat over een geflipte professor, die met een machine de tijd door elkaar heeft gehusseld. Jij komt dus in tijdvakken terecht, waarin je gebeurtenissen tegenkomt, die in een ander tijdperk thuishoren. Aan de hand van vragen en voorbeelden moet je raden in welk tijdvak een item of gebeurtenis thuishoort en op deze manier moet je de geschiedenis weer volgens de boekjes archiveren. Het spel is opgedeeld in verschillende periodes, waar je naar toe moet waarna je (na de volledige oplossing) weer terugkomt in het hoofdmenu om een volgende episode te kiezen.



Screenshot Windows versie.

Zoals gebruikelijk bij dit softwarehuis fraaie beelden, veel animaties, volop muziek, spraak en geluidseffekten. Bij het pakket zit nog een aardig boekje met een woordenlijst, wat puzzels en wat achtergrondinformatie.
Net als QUARKY (zie pag. 19) een schitterend pakket, al is bij deze titel de documentatie wat magertjes en is het spel wat serieuzer. Geen doldwaze situaties, maar gewoon leuk en leerzaam.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



Het 'oude' intro-plaatje

LAURA BOW 2
THE DAGGER OF AMON RA

Softwarehuis: Sierra.
AT & compatibles, min. 386SX, min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source.
Richtprijs: FL. 139,50
Ook dit spel kan onder Windows draaien. Je hebt dan Windows 3.0 Multi Media Extension of Windows 3.1 nodig.

Sierra brengt regelmatig titels uit op CD-ROM. Vrijwel altijd komen ze veel later uit dan de aangekondigde datum, maar daar staat tegenover dat dit softwarehuis op CD-ROM konstante kwaliteit levert. Ook op deze CD dus weer overal spraak, veel geluidseffekten en aangepaste graphics. Bij dit alles zijn de schermteksten verdwenen om plaats te maken voor gedigitaliseerde stemgeluiden, maar het is wel mogelijk om naar de oude tekstversie over te schakelen. Dit is handig als je een gedeelte over moet doen en niet op de CD-ROM wilt wachten, die steeds een stukje tekst moet inladen. Spraak en teksten gecombineerd weergeven is niet mogelijk.





De diskette-versie was goed (zie Software Gids nr. 15); deze CD-ROM is op audio-gebied een klasse beter. Een flitsend adventure wordt dit spel echter nooit, ook niet met toevoeging van spraak. Wie aktie zoekt moet bij andere series van Sierra gaan neuzen.

BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

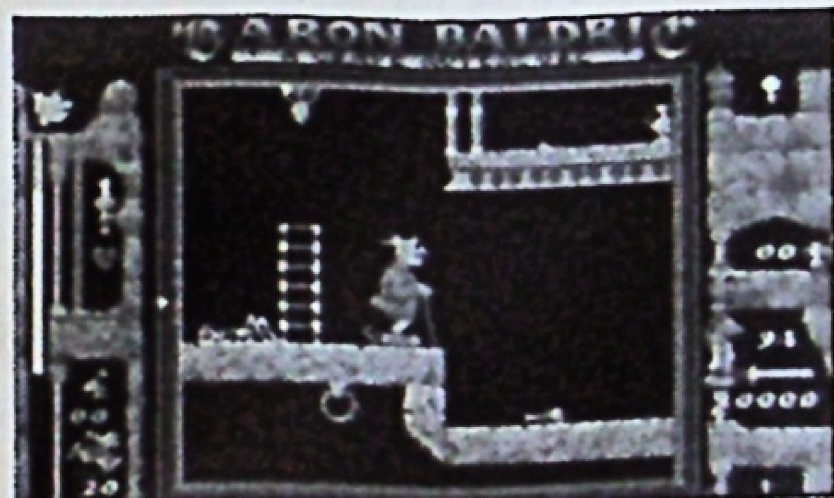
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SHAREWARE TOPPERS, EN... KOMPLEET!

De toptitels uit het shareware-circuit zijn dusdanig goed, dat enkele distributeurs het interessant genoeg vinden om deze titels op commerciële basis uit te brengen: dus met doos, handleiding, reklamemateriaal etc. Ondanks de luxere uitvoering is dit soort software nog steeds heel redelijk geprijsd.

BARON BALDRIC

Softwarehuis: Precision Software Publishing.
AT & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
MUZIEK: AdLib, Soundblaster.
SPRAAK: Soundblaster.
GELUIDSEFFEKTEN: PC-speaker, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 69,50



Het spel staat op één diskette, maar toch krijg je nog een heel aardig introotje voordat het spel begint. Heb je een Soundblaster, dan krijg je daarbij spraak; zo niet, dat krijg je teksten op het scherm.

ZET 'M OP OPA!

BARON BALDRIC is een platformspel van het type '13 in een dozijn': lopen, springen, bukken, klimmen en vechten. Toch zijn de makers erin geslaagd er iets leuks van te maken. Wat meteen opvalt is de hoofdfiguur: je bestuurt nu niet eens de jonge held, maar een hoogbejaarde baron, die de familieschatten uit de catacomben onder z'n kasteel terug wil halen. Zo strompel je dus met je wandelstok door de onderaardse gewelven en moet je je verdedigen tegen allerlei vijanden. Vechten doe je met je houten wandelstok; niet door hiermee agressief te meppen, maar door wat prikjes uit te delen in de richting van de tegenstander. Opa kan echter uitstekend springen!

10 LEVELS en MEER...

Normaliter krijg je bij shareware alleen het eerste veld of het eerste deel van een spel, maar bij deze commerciele versie krijg je meteen het komplete spel en dat is in dit geval verdeeld over 10 levels. Om je lekker te maken voor andere soortgelijke spellen krijg je gratis nog een disk met het eerste deel van JILL OF THE JUNGLE. Tevens vind je in de doos nog een bonnenboekje met allerlei aanbiedingen van andere titels die dit 'softwarehuis' levert.

KONKLUSIE

Voor de heel redelijke prijs krijg je veel spelkwaliteit, aardige beelden en goed geluid. Besturing, menu's en handleiding maken de bediening zeer eenvoudig. Daarbij komt nog dat het leuk is weer een pakket te kunnen beschrijven dat niet persé op een high-end computer gespeeld moet worden. Een eenvoudig AT-tje is voldoende en bij vlottere machines is de snelheid van het spel aan te passen.
Dit is een zalig tussendoortje dat niet al te makkelijk is, maar wel geschikt is voor de hele familie.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

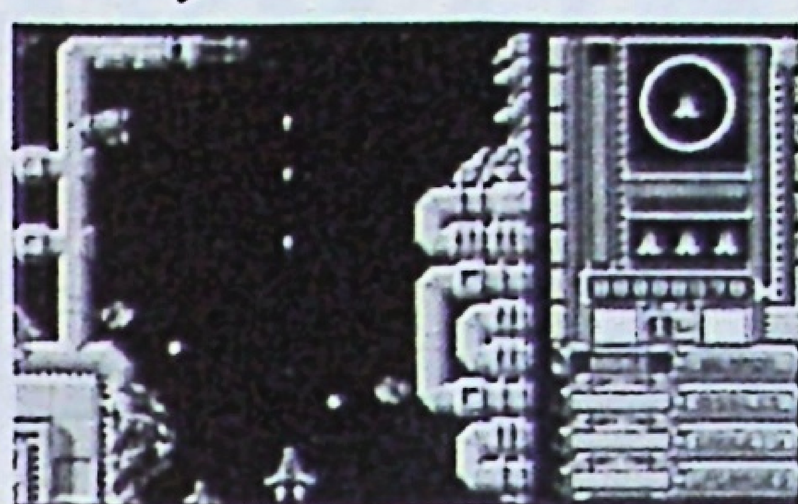
OVERKILL

Softwarehuis: Precision Software Publishing.
PC & compatibles, min. 512Kb., CGA, EGA, VGA, Tandy graphics.
Harddisk aanbevolen.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,50



De doos en de inhoud zijn vrijwel gelijk als bij bovenstaand programma: een gekopieerd velletje als handleiding, een bonnenboekje en een extra gratis spel in hetzelfde genre. Het kosteloze spel is zeer matig, zodat je gewaarschuwd bent om hier je bonnenboekje niet voor te gebruiken.

Op de doos staat "6 GAMES", maar dat is overdreven. Het gaat hier om 6 levels, die je



echter allemaal meteen kunt opstarten vanuit een menu zonder een voorgaand deel eerst afgerond te hebben. Het schietspel -want dat is het- is gebaseerd op het aloude SPACE INVADERS. Nu echter met een scrollend scherm, veel rondvliegende tegenstanders, nog meer kogels en kanonnen en daardoor veel spelkwaliteit als je dit genre kunt waarderen. Zoals gebruikelijk kun je -mits je goed presteert- extra wapens, schilden of levens krijgen door items op te vangen, voordat ze buiten het speelveld verdwijnen. Aan de rechterkant van het scherm zie je een overzicht met de konditie van je schip en de mogelijke items die je kunt activeren.
Op de Amiga en de spelconsoles zijn legio programma's in dit genre leverbaar, maar op de PC zijn ze schaars, zodat het leuk is een dergelijk spel voor een redelijke prijs nu eens voor dit systeem te kunnen aanschaffen.
De beelden (inclusief de scrolling) zijn goed, muziek hoor je via een evt. aanwezige geluidskaart en effekten hoor je via de interne speaker. De spelkwaliteit is prima, mits je tenminste een 80286/10Mhz. processor hebt. Op een XT gaat het ook, al is 10Mhz. wel het minimum om het spel op een laag pitje nog te kunnen spelen.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

En.... alweer WOLFENSTEIN 3D

Softwarehuis: Id Software.
AT & compatibles, min. 640Kb., VGA.
Harddisk: aanbevolen. Extended en expanded geheugen wordt ondersteund.
Keyboard, joystick, muis, Gravis game Pad.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Disney Sound Source.
Richtprijs: FL. 119,=



Dit spel is al meerdere malen in onze kolommen behandeld. Nu het pakket echter in het commerciële circuit terecht is gekomen even een update om te zien wat we voor ruim honderd gulden eigenlijk krijgen.
het pakket is goed verzorgd: een stevige en fraaie doos, een heel aardige handleiding, die is gedrukt en voorzien is van foto's en -last but not least- een hintboek, waarin je tips kunt vinden over dit programma plus de plattegronden van alle 6 delen van dit programma. Uiteraard krijg je voor dit bedrag alle 6 afleveringen van het spel.
WOLFENSTEIN 3D is zeer populair en stelt geen hoge eisen aan de configuratie, al zul je je er terdege van bewust moeten zijn, dat de 6 levels zeer weinig verschillen. Heb je deel 1 (de gratis shareware versie) gespeeld en zit je niet op het puntje van je stoel om deel 2 -en verder- te spelen, dan moet je dit pakket niet aanschaffen, want alle delen zijn doorslagjes van het eerste level.
Lig je echter wel wakker in afwachting van het vervolg, dan heb je met dit pakket een goed geheel in handen; vooral vanwege het bijgeleverde hintboek met z'n overzicht van alle plattegronden.



BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

HINTBOEK 2 is uit!

Oplossingen, tips en pokes uit Software Gids 11 t/m 20

Alle oplossingen, tips, pokes en kaarten uit Software Gids 11 t/m 20 verzameld in één boek; ruim 40 pagina's dik!

INHOUD:

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST OF THE LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1 (THE SEARCH FOR CETUS), ECO QUEST 2 (LOST SECRET OF THE RAINFOREST, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LEISURE SUIT LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT OF THE OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1 OUDE VERSIE, SPACE QUEST 1 VGA VERSIE, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

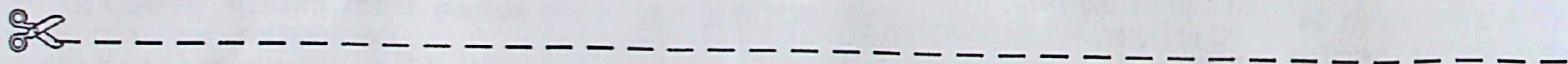
POKES, TIPS, CODES, KAARTEN

ANOTHER WORLD, ASTRO MARINE CORPS, BABY JO, BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, BUDOKAN, CAPTAIN PLANET, CARRIER COMMAND, CASTLE OF DR. BRAIN, CASTLE MASTER, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CHIPS CHALLENGE, CHRONOQUEST, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST OF THE LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DRAGONS OF FLAME, DUCKTALES QUEST FOR GOLD, DUKE NUKEM, DUNE 2, E-MOTION, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE OF THE BEHOLDER 1 en 2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, GOLDEN AXE, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2 THE DAGGER OF AMON RA, LEISURE SUIT LARRY 1/3/5, LIGHT CORRIDOR, LOGICAL, LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2, LOW BLOW, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NAVY SEALS, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROCKETEER, ROGER RABBIT HARE RAISING HAVOC, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2

Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 24,50
op Postbanknummer 909515 t.n.v. A.Debels, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: Bfr. 450,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235- 0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 2'.

NU BESTELLEN, FL. 4,50 korting!!

HINTBOEK 2 verschijnt 10 augustus. Bestel nu met onderstaande bon tegen de intekenprijs en je krijgt het hintboek toegestuurd voor FL. 20,= inkl. verzendkosten. Deze aanbieding geldt tot 2 augustus.



BON

Ja, ik wil HINTBOEK 2 tegen de inteken prijs van FL. 20,=

Naam:______________________________

Adres:______________________________

Postcode:____________

Woonplaats:______________________________

* Ter betaling sluit ik in:

* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 909515 t.n.v. A.Debels, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.

ALTERED DESTINY oplossing

Living in another world.

Je bent weliswaar niet de persoon die verwacht werd, maar omdat de tijd dringt hoor je iets over de opgaven die je nu moet volbrengen. Je moet van Helmar het 'lichtjuweel' zien af te pakken om de chaos in de wereld te kunnen stoppen. Het begin in de nieuwe wereld start op een bergplateau met zeldzame planten en vliegende zaden (floaters). Je gaat naar het oosten en staat dan voor twee ongewone structuren. De trap kun je van hieruit niet betreden, dus ga je naar rechts en ga je de hut van Alnar de smid binnen. Hij stelt je vragen over de achter hem hangende wapens (ASK ABOUT SWORD, ASK ABOUT AXE). Beide wapens pak je (TAKE SWORD, TAKE AXE). Verder geef je Alnar de opdracht om een kleine sterke kooi te maken (ALNAR MAKE CAGE, EXIT). WEST. WEST. Onder het stenen poortje door. OOST. OOST.

Ga de trap af en ga het gebouw van Tentro binnen, die bezig is met het bewerken van diverse voorwerpen, die je tot je neemt (TAKE GOLDEN TUBE, TAKE SPHERE, TAKE JAR). De inhoud van de jar is een met vloeistof gevulde fles met 'frags' die je ook meeneemt in de golden tube (POINT TUBE AT FRAGS). Hierna bekijk je de tube en de frags goed (LOOK IN TUBE, EXAMINE SQUARE, EXAMINE SMALL FRAGS etc.).

Nu ga je weer naar Alnar om de bestelde kooi op te halen (TAKE CAGE, EXIT). Opnieuw door het stenen poortje en naar een trap -in de buurt van de grote plant- die je afdaalt. Drie bladeren, die eruit zien als perkament met daarop zeldzame tekens, hangen in de lucht. Dankzij je opleiding - opgedaan via de televisie) kun je de tekst ontcijferen: de toekomst voorspellen op het kleine eiland; je komt later terug. Privé bezit (LOOK, READ SIGN, EXIT).

Ga nu naar het oosten. Daar zie je kleine en grote floaters. De grote komen van beneden en de kleine gaan van boven naar onder. Het moet mogelijk zijn om de floaters als parachutes of als lift te gebruiken. Je bekijkt de vliegrichting om er een te kunnen pakken. Loop zover mogelijk naar rechts en wacht tot een floater in de buurt is: vastpakken en je zweeft door de lucht naar beneden (TAKE SMALL FLOATER).

Op zoek naar het blad.

Je eindpunt vanaf de kruising is "Bottom of Hill", waar je het blad gaat halen. Eerst leg je het zwaard en de fles met de jar op de grond (DROP SWORD, DROP SPHERE, OOST, WEST, ZUID, OOST, OOST, ZUID, WEST, TAKE LEAF). Bij het zoeken naar het blad is je een hangmat opgevallen. Deze hangmat is nu het doel om nieuwe krachten te verzamelen. (OOST, NOORD, WEST, SLEEP, DREAM). Het zou geen bizarre wereld zijn als er geen vreemde dingen zouden gebeuren. Een deel van je slaapt verder, terwijl je andere ik aktief wordt. Het valt je op dat de opgestapelde stenen niet erg stevig liggen (WAKE UP, PUSH ROCKS). Een keer drukken en je kunt via de rotslawine naar beneden klimmen (CLIMB DOWN, LOOK).

Hier zie je Kaylef, een op een haas gelijkend dier. Kaylef vertelt je dat de foto van zijn vriendin aan de andere kant van de kokende geisers ligt en vraagt je om te helpen. Je hebt een bijl en er staan bomen in de buurt. Je hakt twee bomen om en bereikt zo de overkant, waar je de foto oppakt. Deze geef je aan Kaylef. Als dank krijg je een spiegel. (CUT LEFT TREE, CUT RIGHT TREE, TAKE PICTURE, GIVE PICTURE TO KAYLEF, GET MIRROR). Klim nu weer omhoog (CLIMB UP, SLEEP). Na een korte slaap word je wakker (WAKE UP). Ga naar het einde van het bos (WEST, NOORD, OOST) en neem dan het rechter pad op de kruising. Het zwaard en de fles nog niet meenemen. Verder gaat het naar "Three Base" (WEST, NOORD, OOST).

Bij de waterval klim je naar boven (CLIMB UP) en loop je naar het zuidelijke deel waar een vogel zijn nest heeft. De kooi met aas zet je neer als val (DROP CAGE, SET TRAP, BAIT CAGE WITH JAR). Je loopt iets weg van de kooi en wacht tot de vogel gevangen zit (TAKE CAGE). In het oosten vind je een mossel (TAKE SHELL). Op de westelijke kant van het terras (WEST, NOORD) vul je de mossel met water uit een stilstaande plas. Klim nu weer naar beneden en ga terug naar het kruispunt (FILL SHELL WITH WATER, CLIMB DOWN, WEST, ZUID, ZUID). Je gaat tussen de twee buizen ter hoogte van de oostelijke heuvel staan en wacht tot een grote floater verschijnt. Pak deze (TAKE LARGE FLOATER) en je landt op het uitgangspunt waar het avontuur begon.

Op naar runes eiland.

Bij "Land Edge" (DOOR DE STENEN BOOG, OOST, OOST, LOOK) komt uit oostelijke richting een voorwerp (Transporter) aanzweven. Leg de bijl neer (DROP AXE) en stap op de transporter. Op Runes eiland vind je Vindah de waarzegger die je vragen kunt stellen (ASK ABOUT DEVINATION). Geef Vindah de gevangen vogel en het blad (GIVE BIRD TO VINDAH, GIVE LEAF TO VINDAH). De vogel gaat nu een patroon op het blad aanbrengen. Raap het blad op en bekijk het (TAKE LEAF, EXAMINE LEAF, EXIT).

De Plateaus en de Holen..

Raap de bijl weer op (TAKE AXE). Wacht tot de kleine floater in de buurt is. Vastpakken en je zweeft naar beneden (TAKE SMALL FLOATER). Op de kruising leg je het blad neer en ga je naar het zuiden (DROP LEAF). In de grond zit een metalen plaat (LOOK, LOOK AT PLATE). Met behulp van de frags kun je dit ontcijferen. Raak met de tube de plaat aan en de opening wordt zichtbaar (POINT TUBE AT PLATE). De frags raap je weer op (POINT TUBE AT FRAGS). In het hol doe je hetzelfde met de tweede plaat en daarna leg je de tube neer (POINT TUBE AT PLATE, DROP TUBE). Je neemt het pad aan de rechterkant van het beeldscherm en je ontmoet Lantra. Met deze persoon spreek je (TALK TO LANTRA, ASK ABOUT CRYSTALS, ASK ABOUT LANTRA). Daarna geef je Lantra de mossel met water zodat de kristallen kunnen groeien (GIVE SHELL TO LANTRA). Als beloning krijg je twee buidels die je bekijkt (LOOK, GET SMALL POUCH, GET LARGE POUCH). De kleine buidel laat je vallen, hiervoor krijg je een groter rond kristal (DROP SMALL POUCH, TAKE ROUND CRYSTAL).

Ga verder het hol in, de trap af en je komt in een bibliotheek. Hier worden toverspreuken bewaard. Towhee heeft hier de funktie van bibliothecaris. Je vraagt hem naar de rollen (ASK ABOUT SCROLLS, TOWHEE GIVE ME SCROLL). Je krijgt inderdaad een rol (EXAMINE SCROLL). De tekst helpt je niet verder, probeer het met het ronde kristal (GIVE ROUND CRYSTAL TO TOWHEE). Je krijgt een tweede rol (EXAMINE PICTURE SCROLL). In deze tekst staat iets dat je later van pas komt.

Verder gaat het, planten plukken.

Je verlaat deze ruimte (EXIT) en legt de scrolls neer. Deze heb je niet meer nodig (DROP WRITTEN SCROLL, DROP PICTURE SCROLL). Ga de trap weer op en dan in westelijke richting. Je komt weer bij de ingang. De voorwerpen daar niet oppakken, je hebt ze niet meer nodig. Je verlaat het hol (OOST, NOORD, NOORD, 'ON THE PATH'). Hier kom je Yula tegen; een wezen dat voortdurend van uiterlijk veranderd. Wacht een moment totdat hij zich in een slijmerige massa heeft veranderd en blijf op het pad (save hier regelmatig, dit is echt nodig. In één keer het pad aflopen is niet mogelijk). Nu kom je in de 'Canyon Fork'. Neem op de splitsing de westelijke weg, zodat je 'Canyon Heights' bereikt. De daar hangende plant meenemen (TAKE PLANT) en weer terug naar de kruising. Het volgende doel is 'The Pool Of Light'. Deze is in de buurt van de Weird Woods (WEST, NOORD, NOORD). Zoek, voor je binnengaat, eerst de Hoppa om met zaden besprenkeld te worden. Je vind de Hoppa in de direkte omgeving, meestal ten oosten van de waterval. De precieze plek varieert. Je punten moeten nu met 5 verhoogd zijn (KRUISING, WEST, NOORD, OOST, OOST).

Het licht tegemoet.

Nu ga je de Pool of Light Binnen. Kijk goed rond en lees de boodschap. Haal de bijl tevoorschijn voordat je het platform betreedt (LOOK, READ MESSAGE, WIELD AXE). Save. Beweeg naar je tegenstander toe, wijk uit naar rechts, betreed het platform en druk je tegenstander eraf. Blijf zelf wel op het platform staan. Dankzij de zaden van de Hoppa kun je je veilig naar beneden laten vallen. Nu zie je een soort trappenhuis (save regelmatig). Een stapel stenen wekt je aandacht (LOOK, LOOK AT MOUND OF STONES, PLANT). Voorzichtig ga je de trap af waar JonQuah je verwacht. Er is echter een probleem, want de treden komen niet helemaal tot de grond. Nu herinner je je de buidel met kristallen. Werp de buidel in de richting van het platform (THROW LARGE POUCH). Je kunt nu over de kristallen lopen om je doel te bereiken. Het platform brengt je via een buis naar beneden; kijk naar de markeringen (LOOK, READ MARKINGS). Een onstabiele mozaïkvloer is de volgende hindernis. De vloer steek je over, waarbij je erop let dat je alleen over

de vlakken loopt waar een grote cirkel of vier kleine cirkels op staan, zoals op de tekening stond. Alleen zo bereik je de Pool of Darkness. Daar krijg je van JonQuah een 'Silencer' die je in het gevecht tegen Helmar gebruiken moet (LOOK AT SILENCER).

Terug naar de canyon.

Nu laat je je vallen en je bent weer in de Pool of Light. Ga nu WEST, ZUID, ZUID, NOORD, NOORD, PAD, NOORD, NOORD. Op de splitsing 'Canyon Fork' neem je het middelste pad. CANYON DEPTH, CANYON HEIGHTS, CANYON END, CANYON HEIGHTS, CANYON END, THE BONES, WEST. Leg bij de schedel alles neer, behalve de schaal (DROP ALL, TAKE BOWL). De pijl uit de middelste schedel moet je te pakken zien te krijgen. (OOST). Zet de bowl neer (DROP BOWL). Nu komt er een wezen dat de schaal leeg eet. Er blijft een opgeblazen "Kleeg" achter. Ga naar de achterste voet van het skelet en klim omhoog (CLIMB UP). Loop over de draden naar links (save regelmatig). Op de schedel verwijder je de pijl (TAKE ARROW).

Keer op dezelfde manier terug. Klim naar beneden (CLIMB DOWN). Loop naar de schaal en de Kleeg en pak beiden op. Ga naar het westen om je spullen weer te pakken (TAKE BOWL, TAKE KLEEG, EXAMINE KLEEG, WEST, WEST, TAKE ALL). Nu moet je weer via het pad terug (CANYON END, CANYON HEIGHTS, CANYON END, CANYON HEIGHTS, CANYON DEPTH, CANYON FORK. Vergeet niet de schaal te vullen met het slijm. (FILL BOWL WITH SLIME, ZUID, ZUID, ZUID. De volgende plek is 'The Bottom of Hill'. Daar loopt een voetpad in zuidelijke richting.

(KRUISPUNT, OOST, WEST, ZUID, OOST, OOST, ZUID, WEST). Maar voordat je het pad betreedt, schakel je eerst de Silencer in om niet door de 'huiler' in zee getrokken te worden (TURN ON SILENCER). Loop nu over de brug en zwaai met de spiegel. Stap daarna op de rug van het zeldzame wezen met de naam Bootsman. Druk direkt, na aan de wal gestapt te zijn, op de Kleeg (WAVE/SIGNAL, MIRROR, RIDE BOTEMAN, SQUEEZE KLEEG).

Op naar de finale.

Verlaat het landingsplatform en loop naar het oosten. Ga naar het terras in noordwestelijke richting en bereik het centrum van het eiland, waar je een paar blinkende ogen opvallen (LOOK AT CREATURE). Van hieruit kun je waarschijnlijk het kasteel niet bereiken. Ga verder in westelijke richting en daarna in zuidelijke richting, tot je de ruïnes bereikt. Hier neem je meteen de volgende weg naar het noorden tot je een verzamelplaats bereikt (GATHERING PLACE). Hier versperren zuigplanten de weg. Schud de schaal met slijm over je uit (POUR SLIME ON MYSELF) en vervolg je weg om bij de ingang te komen.

De deur open je met de bijl (UNLOCK DOOR WITH ARROW). Treed binnen in het rijk van Helmar waar je je met een touw omhoog trekt (PULL ROPE), totdat je een uitgang ziet die je met een sprong bereikt (JUMP). Daarna ga je direkt drie keer naar het oosten en je ziet in het midden een schijnbaar ondoordringbare muur. Je kunt er echter eenvoudig dwars doorheen lopen. Nu sta je oog in oog met Helmar. Je kiest als wapen de spiegel (MIRROR). Deze kan de dodelijke stralen reflekteren en dat is het einde voor Helmar.

END GAME.

Janny v.d. Velde en Ruud Veerkamp.

OPLOSSING VAN ECO QUEST 2 THE LOST SECRET OF THE RAINFOREST

Na de intro open je je paspoort en geef deze aan de man achter het bureau. Praat met de Indiaan, de visser en de mannen bij de boxen.
Ga rechts, er komt een man van wie je de papegaai moet kopen.
Open de box die bij je vader staat.
Klik met je Ecocorder op alles om zo punten te verdienen. Na dit gedaan te hebben loop je weer terug naar je vader, nu wordt zijn tas gestolen.
Pak het amulet van de bruine otter nadat je met hem en de grijze otter hebt gepraat.
Ruim de rommel op net zoals bij ECO QUEST 1 en pak het blad. Klik weer wat met je Ecocorder; doe dit gedurende het hele spel!
Smeer je bij de grote boom in met het blad en klim naar boven. Praat met alle dieren. Ga links en pak de paarse bloem. Ga terug en klim naar de top van de boom. Hou de bloem voor je gezicht en gooi de bladeren vol water naar beneden.
Praat met de vogels waarvan je het ei hebt gered. Ga naar boven en klim via de ene boom over naar de andere (links), pak drum op. Je komt bij een dorp uit, nadat je van de tak bent gevallen. Pak hier de lijn en het voedsel op. Gooi het voedsel naar het varken en gooi snel de lijn om hem heen. Ga rechts en leg je drum naast de andere. Speel de aangegeven melodie en noteer deze ook ergens. Pak je drum weer op en ga links en dan naar boven. Leg je drum weer neer en speel de melodie. Ga naar binnen. Ga zitten in de boom.
Pak na een heel verhaal het blad op. Ga nu de tweede en daarna de derde ingang in de holle boom in en pak de zaadjes en het voorwerp bij de poel op. Loop terug naar het dorp en praat met de bewoners. Ga rechts en geef de drum aan de jongen. Praat met man en probeer hem het magische kopje te geven. Speel Tarzan en pluk bessen en pak de ketting. Vul het bakje bij de poel in de holle boom en zet deze dan met de bessen naast de hut neer bij de waterval. Ga even weg en kom dan terug om het gemaakte drankje op te halen. Geef drankje aan de baby. Je krijgt een pot. Geef de pot aan de drie vrouwen. Ga dan naar de vrouw met de baby en geef haar de ketting met de tand eraan, je mag hem houden. Geef de ketting dan aan de vrouw bij de kleden, je krijgt een ketting terug. Pak het kapmes en geef het aan het meisje. Je krijgt wortels. Geef de wortels aan de drie vrouwen. Je krijgt een drankje. Zet het drankje neer bij de vrouw met de baby. Pak de vlinder die er op af komt. Geef de vlinder aan de man bij de hut.
Plak lek dicht met het blad. Doe de bessen in het rode potje. Kies nu steeds de gekruiste takjes, net zo lang totdat de Shaman zegt dat het goed is. Geef tak aan de Shaman. Pak de gele bloem. Laat je Forest Heart zien aan de vleermuis en maak hem los. Ontsnap door de kooi open te maken.
Ga links en pak alles op. Trek het tijgervel weg en knoop de dekens aan elkaar. Ga m.b.v. de dekens door het gat naar beneden. Ga achter een ton zitten en wacht tot de man weg is. Klim de stellage in en pak de 'stofzuiger', zet het alarm uit en ga via de bretels uit de wasmand naar beneden. Zuig met de stofzuiger wat graan op en haal dit eruit. Open de kluis in het huisje. Pak de spullen eruit. Open de kooi van de vogels met de sleutel nadat je ze graan gegeven hebt. Pak de bijl op en gebruik deze om een boot van de boomstam te maken. Ga in je kano en gebruik het tennisracket als roeispaan. Praat met alle vleermuizen en laat je Forest Heart zien aan de vleermuis met de bril. Pak het stapeltje bladeren op en deel deze uit aan de vleermuizen. De overgebleven Visa geef je aan de gebrilde vleermuis. Loop naar boven. Pak de steen op na gepraat te heb met de vleermuis die op zijn kop hangt. Plaats de steen vooraan op het beeld en ontketen de panter door raadseltjes op te lossen.
Pak de gouden veer op en ga terug naar Chiropterus. Blaas op de fluit en vaar weg door de tunnel. Zwem naar beneden en pak een tros rode bananen. Zwem terug en ga rechts, geef de bananen aan de aap. Klim op de rots en pak de kaken. Gebruik de kaken om de stengel van het lelieblad door te knippen. Gebruik het blad als boot en vaar terug naar de aap. Geef het blad aan de aap en klim op de rots. Geef de gouden veer aan de roofvogel. Pak je pistool en schiet de helikopter neer (geintje). Ruim de rommel op. Stop het gouden gezicht in het open gat en pak het goud dat dan tevoorschijn komt op. Leg al je goud op de wiprots en ga de trap af naar beneden. Ga door de doolhof.

Draai in de tempel de stenen zo dat ze allemaal dezelfde buitenrand hebben en pak telkens de gouden voorwerpen op. Klim naar de slang aan de muur en trek aan zijn staart. Ga door het gat naar binnen en spring via de eilandjes naar het grotere eiland. Probeer naar de overkant te komen. Als de draak dan komt, zet je je kroon op en speelt op je panfluit. Zwem naar de overkant. Probeer het stenen torentje te pakken. Laat het Forest Heart zien aan de bloem. Pak het stenen bakje en zet het in de fontein. Leg de gele bloem in de fontein en pak het plantje. Zet het gouden bakje in de fontein. Blaas op de fluit. Plant de plant. Blaas op de fluit en bekijk de vleermuis.

EINDE!

Iwan en Rik Luiten.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

MSX-2 computer met boeken, software en handleidingen. In doos FL. 400,=. FM stereo PAK met handleiding FL. 100,=. Datarecorder met software FL. 50,=. Alles in één koop FL. 500,=. Tel. 05980-27559.

Philips Muziek Module voor MSX. Tevens originele Metal Gear FL. 50,=, Usas FL. 40,=, Hydlide 3 FL. 50,= e.v.a. Ned. MCM nummer 5,6,8,9. Tel. 05980-23335.

Sony HB F700D, monitor, NMS 1431 printer, modem, cartridges, diskettes, cassettes. O.a. veel Konami's zoals Usas, Nemesis, Fire Bird, Fire hawk, Metal Gear, Shalom, Space Manbow, Greatest Driver etc. Ca. 250 spellen, ca. 80 tijdschriften, 12 MSX boeken, NMS 1515/00 cassetterecorder en meer. Alles samen voor FL. 1500,=. Voor info: Sven Neve, Vronesteyn 45, 4356AD Oostkapelle. Tel. 01188-1491 na 16.00 uur.

MSX-2 NMS8280 compleet met muis, keyboard, boeken, kleurenmonitor CM8802, RS232 interface en 24 diskettes. Tel. 04108-16839.

Volledig systeem: Sony HB-F700D met versnelde diskdrive, printer Philips VW0030, monitor Philips BM7552. Met vele extra's: 100tal magazines en boeken, originele software en een aantal diskettes. Alles in goede staat en uitstekend werkend. In één koop FL. 600,= of Bfr. 11000. Wim Chalmet, Lijsterlaan 30, 9060 Zelzate, België. Tel. 091-445972

MSX 2+ Sony FL. 500,=, kleurenprinter FL. 400,=, Usas MSX-2 rom FL. 30,=. Tel. 05210-18164.

PC AANGEBODEN

Originele software met handleiding: Eye o/t Beholder 2 + Shadowlands + Spirit of Excalibur FL. 100,=.
Railroad Tycoon + Chessmaster 2100 + Populous FL. 75,=.
Team Suzuki + Elite + Ishido + Chip's Challenge FL. 75,=.
DR DOS 6.0 + Windows 3.0 + Double Density + Microsoft Golf voor Windows FL. 100,=.
Verder te ruil: Bat 2, Legend of Kyrandia, Space Quest 4, Police Quest 3, Ultima Underworld, Siege, Links 386PRO, Comanche Maximum Overkill, Formula One GP, Inca. Ik zoek: Harpoon, Command HQ, Stellar 7, Car and Driver, Alone i/t Dark, Underworld 2, Crisis i/t Kremlin, KGB, Premiere League Football. Tel. 03402- 31010 (Simon).

Monkey Island 2, F-14 Tomcat FL. 89,= p.st. (3.5" VGA). Mean Streets (CGA, EGA, VGA, 3.5") FL. 25,=. Air & Sea Supremacy (F-15, Silent Service, P47, Carrier Command, Gunship. 3.5" CGA, EGA, VGA). Alles origineel met handleiding, dozen in goede staat. Bel of schrijf naar Alexander de Groot, Valkeweg 11, 2251 PH Voorschoten. Tel. 071-618076.

300 Ned. MS-DOS lesprogr. (6-13 jr.): taal, spelling, dictee, rekenen, topo. Origineel met handleiding. Leraar: 03210-15107

Te koop: Sensible Soccer FL. 30,=. Origineel met handleiding. Tel. 04132-64779.

1 jaar oude Octek 286/16Mhz., 1Mb. geheugen, 42Mb. harddisk, 3.5"HD + 5.25"HD drives, 256Kb. VGA kaart (uitbreidbaar tot 512Kb. SVGA), 14" SVGA kleurenmonitor, muis, keyboard, 1 par., 2 ser., 1 gameport. Met originele software en handleidingen. Vraagprijs FL. 1499,= (Nieuwwaarde was FL. 2800,=). Tel. 05750-25355, vragen naar Stevin.

Origineel met handleiding: SimCity + Architecture 1 en 2 samen FL. 60,=, Virtual Worlds FL. 35,=, Double Dragon FL. 17,50, Thunder Blade 5.25" FL. 17,50. Tel. 020-6120657.

Soundblaster starterpack met C/MS stereo chips, stereo speakers en software. Kompleet FL. 175,=. Originele software met handleiding: Ultima 7, Castles, Eye o/t Beholder 2, SWOTL. Alles samen voor FL. 300,=. Tel. 013-350640, vraag naar Boudewijn Aerts.

Origineel met handleiding: Eye o/t Beholder 1 met off. cluebook (SSI) FL. 75,=. Bad Blood (Origin) FL. 40,=, Faces (Spectrum Holobyte) FL. 35,=. De laatste twee samen voor FL. 65,=, alle drie samen voor FL. 135,=. Ruilen tegen andere spellen mogelijk, mits origineel en kompleet met handleiding. Tel. 02220-14317.

T.k.a. 80386-40, 4Mb., co-processor, 105Mb. 21ms Seagate harddisk, 1.44Mb. diskdrive, SuperVGA monitor en kaart (Tseng ET400 met 1Mb.), 102 toetsenbord, muis + mat. Vraagprijs FL. 2500,=. Björn Verduijn, te. 02220-14317.

Jet Fighter 2, Flight o/t Intruder, Epic, Lasersquad, Patton, Wolfpack FL. 40,= p.st. AV8B, Gunship 2000 FL. 75,= p.st. F-15 3 FL. 80,=. Comanche, Strike Commander FL. 95,= p.st. Of alles in één koop FL. 595,=. Alle software origineel in doos. Tel. 02503-26833.

Laser 386SX 25Mhz., 40Mb. harddisk, 3.5" drive, 2Mb. ram, VGA kl. monitor, printer en toebehoren, joystick, muis, software, boeken (DOS 6.0, DOS 5,0, PC- Tools, Windows) FL. 2000,=. Tel. 01150-20227 na 18.00 uur.

Origineel met handleiding: Curse of Enchantia VGA 3.5"HD FL. 55,= incl. verzendkosten. Tel. 033-754062.

Originele software incl. handleidingen: Strike Commander US version FL. 100,=, Eye o/t Beholder 3 FL. 90,=, Conquest o/t Longbow FL. 80,=, Darkseed FL. 60,=, Spellcasting 101 FL. 50,=. Evt. ook ruilen tegen Ringworld, Patriot 386, Space Quest 5, Challenge Five Realms, Dogfight, Black Crypt. Tel. 085-234202, vragen naar Peter.

Philips 386DX P3360 25Mhz., 120Mb. HD, 4Mb. ram, 65Kb. cache, 3.5" diskdrive FL. 1600,=. Met Philips CM145V monitor (VGA, hi-res) FL. 1950,=. Tel. 055-412788.

Origineel in doos en kompleet met handleiding: The Red Baron en Carrier Strike samen voor FL. 125,= excl. verzendkosten. Tel. 020-6920690.

Laser AT 286/12Mhz. LC182 kleurenmonitor, VGA kaart, 2 serieel, 1 parallel, 1 gameport, 1Mb. ram, 80287 20Mhz. co-processor, Genius muis GM6000 + Dr. Genius, PC-Tools 5,5, MS-DOS 5.0 (6.0 verkrijgbaar), Microsoft Works 2.0 UK en evt. optioneel Lotus 3.0 UK. Software origineel. Vraagprijs FL. 1000,=. Inl. 01150- 72904 (bedrijf tussen 08.00 en 16.30) of 01150-17462 privé.

Originele Eye o/t Beholder 2 met oplossing voor FL. 65,= of ruilen tegen jouw originele Lasersquad, Ringworld, Ultima Underworld 1 of 2 of ander leuk spel. Tevens muzieksoftware gevraagd voor AdLib(Gold). Ook kontakt gezocht met AT/VGA gebruikers omg. Steenwijk, Meppel, Zwolle. Tel. 05210-18164.

Origineel met handleiding: Quest for Glory 3 (VGA 3.5"HD). FL. 80,=. Tel. 08385- 21424

Originele software: Alternate Reality, Medieval Lords, Tunnels & Trolls FL. 25,= p.st. Sword of Aragon, War o/t Lance, Star Control, Supremacy FL. 40,= p.st. Warlords, Knights of Legend, Castles 1, Star Saga One, Dragons Breath FL. 50,= p.st. Castles 2 FL. 60,=. Tel. 01718-31461 (alleen in het weekend).

Originele software kompleet met handleiding: WC1 Deluxe (incl. Secret Missions 1 en 2) FL. 85,=, Pacific War, V for Victory 1 en 2, Laura Bow 2, Legend of Robin Hood FL. 65,= p.st., Indy 4 FL. 60,=, GS2000 FL. 75,=, Island & Ice FL. 50,=, Larry Triple Pack (1 t/m 3) FL. 50,=. Alles incl. verzendkosten. Tel. 02152- 42025.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500 met 1Mb. ram uitbreiding, stereo kleurenmonitor 1084S, muis, 2 joysticks, ruim 130 volle diskettes etc. Alles verkeert in goede staat. P.n.o.t.k. Tel. 08360-28086 (Rogier).

Origineel en kompleet met handleiding: Kick Off 2, Turricane 2, Pro Tennis Tour 2, Z Out, UN Squadron, Deuteros, Thunderhawk, Lotus Esprit Turbo Challenge 1 en 2. FL. 30,= p.st of alle 9 voor FL. 200,=. Tel. 05950-4148

Amiga 500+, Kickstart v1.3/v2.04, 1Mb. chipram, muis, stofkap, extra 3.5" diskdrive, 1084S monitor (nieuwe versie) en handleidingen FL. 900,=. Tevens Multi Evolution harddisk 105Mb. Quantum drive, 2Mb. extra ram uitbreidbaar tot 8Mb., SCSI-II controller (extra snel), handleiding FL. 1000,=. Alles in zeer goede staat. Tel. 02503-13954 (Woody).

Origineel en kompleet met handleiding: Beach Volley (Ocean) en Keef the Thief (Electronic Arts) FL. 30,= p.st of samen voor FL. 50,=. excl. verzendkosten. Tevens Speedball voor PC FL. 25,=. Bel na 19.00 uur 04120-34570 (Wilco).

Amiga 500 1Mb., kleurenmonitor, 160 diskettes en 2 bakken, tijdschriften. FL. 1200,=. Tel. 05210-18164.

Originele software: Bard's Tale 1, Keef the Thief, Legend o/t Sword, Champions of Krynn, Galdregons Domain, Rings of Medusa, Demon's Winter, Dungeon Master, Swords of Twilight, Paladin, Legend of Fearghail. In één koop FL. 250,=. Tel. 01718-31461 (alleen in het weekend).

MSX GEVRAAGD

Gezocht: printer voor MSX-1 computer. Prijs max. FL. 100,=. Tel. 01718-74731 na 16.00 uur (Katwijk Z.H.).

PC GEVRAAGD

Gezocht: een .PCX-compatible tekenprogramma (liefst PC Paintbrush van Z-Soft). Ruilen tegen SimLife of tegen betaling. Tel. 03480-20198 na 15.45 uur, vragen naar Lucas.

Gezocht: geregistreerde versie van Visual Player en Whacker Tracker. Verder zoek ik Trak Blaster Pro, MODfiles, Planet's Edge Cluebook, Harrier JumpJet, Larry 5. Te koop: Operation Stealth VGA, Red Storm Rising, KQ 1-3. Alles alleen origineel. Tel. 05902-2120 na 18.00 uur (Joost).

Gezocht de spellen KLAX en SHANGHAI 2 (Eye of the dragon). Alleen originele versies. Tegen betaling. Ben van Maaren, Turfmarkt 41, 2801 GV Gouda.

Gezocht: originele en komplete Ugh!. Liefst ook nog met verpakking. Tel. 08858- 2871.

Gevraagd: SVGA kleurenkaart met 1Mb. Liefst Tsenglabs of Paradise. Tel. 08385- 21424.

Gezocht: vrouwelijke modellen (Cindy Crawford e.d.) in bekende formaten plaatjes (GIF, PCX, PIC, LBM). Liefst 256 kleuren VGA/MCGA. Reakties naar A.Dijkgat, Torenmolenerf 28, 2807 DK Gouda.

Ik zoek Second Front en/of Western Front. Wie kan mij hieraan helpen? Tel. 023- 253847 (Iwan).

Gezocht: Originele en komplete Jimmy White Snooker tegen vergoeding. Bel of schrijf naar K.S. Sietsema, P. Campersingel 197A, 9713 AL Groningen. Tel. 050- 186178.

PC RUILEN

Ik heb PQ3, Darkseed, Martian Memorandum, Indy Jones Fate of Atlantis, Larry 5, Fascination, SWOTL, Gunship 2000. (evt. te koop voor FL. 80,= p.st). Tegen jouw Leather Goddesses 2 met connector, Lost Files Sherlock Holmes, Amazon, Eternam, Laura Bow 2, Cruise for a Corpse, KGB, KQ6. Tel. 03402-45904 (Hennie).

Mijn Conan the Cimmerian en Advanced Tactical Fighter 2 3.5" of mijn Bad Blood, Ranx, Mighty Bombjack en Bombual 5.25" tegen jouw Battle Isle, Eye o/t Beholder of The Summoning op 3.5". Alles origineel en kompleet in doos. Bel 040-840313 en vraag naar Patrick.

Origineel met handleiding te ruil: Mantis XF5700, A-Train, Fascination, Lemmings, Bushbuck, Blade warrior, KQ4, SQ2, England, Thexder, APB, Populous, Titan, Archipelagos. Bel even naar Wouter, 02977-26677.

Mijn Falcon 3.0 + Operation Fighting Tiger tegen jouw Comanche Maximum Overkill, F15 Eagle 3 of Stunt Island. Alleen origineel met handleiding. Tel. 03451-17621 na 18.00 uur.

Mijn originele Cosmo's Cosmic 1,2,3 kompleet met handleiding, hint-cheat en cheat-codes tegen jouw Duke Nukem 1,2,3, ook origineel met handleiding, hint- cheats en cheat-codes. Tel. 033-755931.

Ik heb: Great Naval Battles, Harrier Jump Jet, Robosport, SimCity/Populous, Quest for Glory 1 VGA, Jet Fighter 2, SimEarth, Monkey Island, Conquest o/t Longbow, Spellcasting 101, Ultima 5, Patton Strikes back, Larry 1-3, Global Conquest.
Ik zoek: Empire Deluxe, Laser Squad, Dune 2, Historyline 14-18, Alone i/t Dark, Task Force 1942, F-15 3, Aircraft & Adventure Factory + Flight Adventures, Pacific War, X-Wing. Evt. ook andere. Alleen origineel met verpakking en handleiding, anders niet bellen. Tel. 02159-48638 na 20.00 uur of spreek in.

Ik heb o.a. Dune 2, Ducktales Quest for Gold, F-15 3 Strike Eagle, Tristan, Falcon 3.0, Red Baron, X-Wing, WC 2, PQ 3, Gunship 2000, Prntetris, Simsex 1 en 2, Ringworld, Gobliins 2, Ultima Underworld, SQ 3 en 5, FS4, Turtles 1, Lemmings (1, Oh No, Xmas), HFRO, Eye o/t Beholder 2, Summer Challenge, Comanche Max. Overkill, PD en SW software. Origineel met handleiding. Ik zoek Batman (allebei), iets met Mickey Mouse en/of Donald Duck, Bart Simpson, Inca, Tiny Toons, Terminator 2, Turtles 2, Paperboy 2. Alles alleen origineel en met handleiding. Tel. 05730-57410 tussen 19.00 en 20.00 uur.

Mijn King's Quest 6, Castles 2, PC-Sig CD-ROM, SimLife tegen jouw Lemmings 2, Battle Chess 4000, evt. The 7th Guest tegen 2 van mijn spellen, Might & magic 4, Wizardry 7. Alles origineel en kompleet. Tel. 03480-20198 na 15.45 uur, vraag naar Lucas.

Mijn Spacewrecked 5.25", Safari Guns 3.5" of Challengers 3.5" tegen jouw Trolls, Chip's Challenge of Titus the Fox. Alle origineel met handleiding. Tel. 04241- 1886 na 16.00 uur.

Origineel met handleiding: mijn King's Quest 6, SimLife, Castles 2, PC-Sig CD- ROM tegen jouw Lemmings 2, Wizardry 7, Might & magic 4, The 7th Guest, Battle Chess 4000. Ook alleen origineel. Tel. 03480-20198 na 15.45 uur.

Mijn King's Quest 6 tegen Monkey Island 2 of Laura Bow 2 (Dagger of Amon Ra). Alleen origineel en kompleet. Tel. 05920-54858 (Jeroen).

Ik heb origineel met handleiding: Eternam, WC 1 en 2, Links 386 PRO, M&M 3, Spellcasting 201, Eye o/t Beholder 2, Conquest o/t Longbow, Streetfighter 2, Indy 4 Fate of Atlantis, Indy 3 The Last Crusade, Civilization, Dune. Ik zoek X-Wing, Crisis i/t Kremlin, Lemmings 2 The Tribes, 7th Guest, WC Secret Missions 1 en 2, WC2 Speech Pack, F-15-3, Jimmy White's Snooker. Ook alleen origineel en kompleet. Tel. 03451-19522, vraag naar Jelle.

Ik heb origineel met handleiding: Lemmings 2, Xenobots, Prince of Persia 2, The Prophecy, Dog Flight, Freddy Pharkas. Ik zoek Flashback, Take a Break Pinball, Inspecteur Banaan, foto's voor SVGA 32000 kleuren of meer, Soundblaster demo's. Tel. 074-776859 na 19.00 uur (Robert).

Te ruil Laura Bow 2, Links en Lost Treasures of Infocom 1. Alles origineel met handleiding tegen Betrayal at Krondor, Legend of Valour, KQ6, Shadow President, Comanche Max Overkill of tegen ander leuk spel. Alles origineel en kompleet. Tel. 01150-20227 na 18.00 uur.

Mijn Space Quest 5, Larry 5, Heart of China, Gobliins, Monkey Island 2, Indy 3 adv., Wing Commander 1, Cruise for a Corpse, Fascination. Alles origineel met handleiding, VGA en 3.5". Ruilen tegen Strippoker 3, Street Fighter 2, Conquest o/t Longbow, Martian Memorandum, Police Quest 1 VGA, Space Quest 1 VGA, Laura Bow 2, King's Quest 6, Ecoquest 1 of 2. Ook alleen origineel, VGA en liefst 3.5". Tel. 04756-3316 tussen 20.00 en 22.00 uur.

Mijn Strike Commander, origineel met handleiding tegen jouw X-Wing. Bel 030- 895265 en vraag naar Arjan Visser.

Te ruil: Lost Treasures of Infocom 2 tegen Betrayal at Krondor, Xenobots, Lost in Time, X-Wing of Eco Quest 2. Liefst omg. Eindhoven. Tel. 040-854252.

Ik heb de originele Wing Commander 2 en Red baron. Deze wil ik ruilen tegen één van de volgende spellen: Stunt Island, Aces o/t Pacific, Inca, SQ5 of X-Wing. Ook origineel. Bel Eric Dijkstra: 05142-2090 na 17.00 uur.

Ik heb origineel met handleiding: KQ6, Pepper, QfG3, Dune 2, Street Fighter 2, Alone i/t Dark, Lemmings 2, Prince of Persia 2, Super Cauldron, SQ 4/5, PQ3, Spear of Destiny, Humans, Larry 5, Island of Dr. Brain e.a. te ruil tegen jouw X-Wing, PQ4, Humans 2, Xenobots, Comanche Max. Overkill, Codename Iceman 2, Stunt Island, Ringworld, Inca, Ugh, J&M caveman Ninja (of ander gaaf adventure, aktie, platformspel). Ook alleen origineel en kompleet. Tel. 02246-1980 tussen 17.00 en 20.00 uur (Mark).

Mijn Prince of Persia 2, Eye o/t Beholder 3, Zool, History Line, Lemmings 2 e.a. tegen Goal, Human Race, D-Day, Elf, Inca en andere leuke spellen. Alles origineel met handleiding. Bel 03417-57840 (Jeroen) of 03417-54055 (Niels).

Mijn Empire Deluxe, Dune 2, Supremacy en Sim Earth tegen jouw Strike Commander, Shadow President, Stunt Island of Links Pro 386. Alleen origineel! Tel. 071- 766747, vragen naar Marc-Jan.

Ik zou graag mijn originele Genghis Khan met handleiding willen ruilen tegen Spellcasting 301 of Civilization. Ook origineel en kompleet. tel. 05160-12651.

AMIGA RUILEN

Alles origineel met handleiding: Civilization, M1 Tank Platoon, Flight o/t Intruder, Supremacy, Deuteros, Populous 2, Lemmings, Blues Brothers ruilen tegen Celtic Legends, Conflict Middle East, Dreadnoughts, Dune, The Perfect General, Space Crusade, Realms, Storm Master, Titus the Fox, Ashes of Empire, Crazy Cars 3, Assassin, Alien 3, History Line, Ragnarok. Alleen origineel en kompleet. Tel. 03404-18920 na 20.00 uur.

ATARI LYNX RUILEN

Te ruil de LYNX spellen Stun Runner, Bill & Ted's Excellent Adventure, Slime World, Steel Talons en Toki tegen APB, Chequered Flag, Klax, Dracula (Toki ALLEEN tegen Chequered Flag). Kompleet met handleiding en doos. Tel. 020-6909575, vraag naar Ard.

DIVERSEN

T.k.a. Software Gids 10 t/m 18 FL. 4,= p.st, Hoog Spel 10, 12, 14, 16 FL. 4,= p.st. Alle bladen samen FL. 47,= i.p.v. FL. 52,=. PC Review 3, 4, 5, 10 (5.25" diskettes, omzetten naar 3.5" mogelijk), PC Review 6, 7, 8 ,9, 11 (3.5" diskettes, omzetten naar 5.25" mogelijk) FL. 10,= p.st inkl. diskette. Alle PC Reviews samen FL. 80,= (1 nummer gratis!).
Tevens: 13 5.25"HD diskettes FL. 10,= en 22 5.25"DD diskettes FL. 10,=. Samen FL. 17,50. Opbergdoos voor 100 5.25" diskettes FL. 10,=. 200 3.5"HD diskettes, gegarandeerd zonder bad sectors, FL. 1,55 p.st, FL. 72,50 per 50 stuks. Alle 3.5"HD diskettes samen voor FL. 275,=. Tel. 02220-14317

Wij zoeken leden voor een landelijke club (voor de minder serieuze PC-ers) en evt. een clubblaadje uit te geven. Interesse? Bel 01829-5820 of schrijf naar G. Degenhart, Snippedrift 36, 2811 AL Reeuwijk.

Kontakt gezocht met PC gebruikers voor het uitwisselen van tips, hints, oplossingen, cheats enz. Jurjen Bakker, Zweepslag 2, 6852 ED Huissen.

Kontakt gezocht met AT/VGA gebruikers voor het uitwisselen van spellen en tips. Tevens gevraagd, een muziekprogramma onder Windows 3.1, liefst omg. Eindhoven. Tel. 040-854252 na 16.00 uur, vragen naar Niall.

Kontakt gezocht met MS-DOS gebruikers. Tel. 010-4110667 (Paul).

Kontakt gezocht met notebook gebruikers voor het uitwisselen van WAV.-files voor Audioman of Audioport. Tel. 040-854252 na 16.00 uur, vraag naar Niall.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Product	Prijs
CD 7th Guest USA	Fl 169,-
CD Curse of Enchantia	Fl 89,-
CD Eye o/t Beholder III	Fl 149,-
CD Jutland	Fl 159,-
CD Laura Bow II	Fl 139,-
CD Mitsumi CD LU-005S	Fl 599,-
CD PC-Sig 11th Edition	Fl 98,-
CD Realms	Fl 108,-
CD Space Quest IV	Fl 89,-
CD Wrath o/t Demon	Fl 98,-
AD&D Starter Kit	Fl 149,-
AD&D Unlimited Adven.	Fl 108,-
A.T.A.C.	Fl 129,-
Aces of the Pacific	Fl 129,-
A o/t P: WW II: 1946!	Fl 79,-
Aces over Europe	o.A.
Air Warrior SVGA	Fl 129,-
Amazon	Fl 129,-
Ambush at Sorinor	Fl 129,-
Ancient Art of War Skies	Fl 119,-
B.A.T. II	Fl 119,-
B-17 Flying Fortress	Fl 129,-
Battle Isle	Fl 108,-
Battle Chess 4000	Fl 108,-
Betrayal at Krondor	o.A.
Blade of Destiny	o.A.
Buzz Aldrin's Race	Fl 119,-
Car & Driver	Fl 119,-
Carriers at War	Fl 108,-
CW Construction Kit	Fl 108,-
Castles II	Fl 108,-
Challenge Five Realms	Fl 129,-
Civilization	Fl 119,-
Cobra Mission	Fl 129,-
Comanche: Max. Overkill	Fl 139,-
Data-disk 1	Fl 79,-
Command HQ classic	Fl 69,-
Combat Classics	Fl 108,-
Conquered Kingdoms	Fl 108,-
Conquest of Japan	Fl 108,-
Crusaders o/t Dark Savant	Fl 139,-
Curse of Enchantia	Fl 98,-
Dog Fight	Fl 129,-
Dune II	Fl 108,-
Dynamix Bundle	Fl 139,-
Eastern Front	Fl 119,-
Empire deLuxe	Fl 119,-
Eric the Unready	Fl 108,-
Eternam	Fl 119,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-
Eye o/t Beholder III	Fl 119,-
Falcon 3.0	Fl 129,-
Operation Fighting Tiger	Fl 79,-
F-15 Strike Eagle III	Fl 129,-
F-19 Stealth Classic	Fl 69,-
Formula One Grand Prix	Fl 129,-
Freddy Pharkas	Fl 119,-
Games Pack III	Fl 119,-
Gemfire	Fl 108,-
Gobliins II	Fl 98,-
Great Naval Battles	Fl 119,-
Gr. Nav. Super Ships	Fl 59,-
America i/t Atlantic	Fl 59,-
Scenario Builder	Fl 79,-
Gravis IBM Pro	Fl 149,-
Harpoon 1.2.1	Fl 119,-
Harp. Battleset 3, 4 à	Fl 49,-
Harp. Editor	Fl 69,-
Harp. Battleset Enh.	Fl 69,-
Harp. Desig. Series 2	Fl 69,-
Harrier Jump Jet	Fl 129,-
History Line 1914-1918	Fl 108,-
Humans	Fl 98,-
Inca	Fl 129,-
Incredible Machine	Fl 119,-
Indiana Jones IV	Fl 119,-
King's Quest VI	Fl 129,-
Laura Bow II	Fl 129,-
Leather Goddesses II	Fl 149,-
The Legacy	Fl 129,-
Legend of Kyrandia	Fl 108,-
Lemmings II	Fl 119,-
LucasArt Classics	Fl 108,-
Liberty or Death	Fl 119,-
Links 386 Pro	Fl 149,-
Banff Springs	Fl 59,-
Mauna Kea	Fl 59,-
Pinehurst	Fl 59,-
Line in the Sand	Fl 89,-
Lost Treasures Infocom	Fl 149,-
Lost Treasures Infoc. II	Fl 108,-
Magic Candle III	Fl 108,-
Mantis	Fl 79,-
Mantis Speech Pack	Fl 59,-
Mega Lo Mania	Fl 108,-
Megafortress	Fl 119,-
Megafortress: Data-disk	Fl 79,-
Michael Jordan in Flight	Fl 129,-
Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-
Might & Magic IV	Fl 139,-
M&M 4 Darkside of Xeen	Fl 129,-
MS-Flightsimulator	Fl 129,-
Japan Scenery Upgrade	Fl 69,-
Pacific War	Fl 119,-
Populous II	Fl 119,-
Premier Manager	Fl 98,-
Prince of Persia	Fl 59,-
Prince of Persia II	Fl 119,-
The Prophecy	Fl 98,-
Protostar	Fl 119,-
Quest for Glory III	Fl 129,-
Rags to Riches	Fl 108,-
Red Baron	Fl 119,-
Red Baron MissionBuilder	Fl 79,-
RingWorld	Fl 108,-
Rommel	Fl 98,-
Sci Fi Power Hits	Fl 98,-
Secr. Weap. o/t Luftwaffe	FL 129,-
P-38,P-80,He 162,DO-335 à	Fl 59,-
Shadow President	Fl 129,-
Shadow o/t Comet	Fl 129,-
Sid Meijer Triple Pack	Fl 108,-
J.W. Wirlwind Snooker	Fl 108,-
Soundblaster 2.0 deLuxe	Fl 239,-
Soundblaster Pro deLuxe	Fl 369,-
Soundblaster 16	Fl 679,-
Space Crusade	Fl 89,-
Space Quest V	Fl 119,-
Spear of Destiny	Fl 119,-
Special Forces	Fl 69,-
Spellcasting 201, 301 à	Fl 108,-
Star Control II	Fl 108,-
Strike Commander	Fl 139,-
SC: Speech Pack	Fl 69,-
Stunt Island	Fl 129,-
Task Force 1942	Fl 129,-
Terminator 2029	Fl 119,-
Operation Scour	Fl 89,-
The Summoning	Fl 119,-
Theatre of War	Fl 108,-
Treasures o/t Sav.Front.	Fl 98,-
Thrustm. Flight Cntr.	Fl 239,-
Thrustmaster Rudders	Fl 359,-
Thrustm. Weapons Cntr.	Fl 239,-
Thrustm. Pilot's Edge à	Fl 49,-
Tony La Russa Baseball 2	Fl 108,-
Ultima VII	Fl 119,-
Ultima VII dl.II	Fl 129,-
Uncharted Waters	Fl 129,-
Underworld	Fl 129,-
Underworld II	Fl 129,-
Utopia	Fl 98,-
V for Victory	Fl 108,-
V for Victory II	Fl 108,-
VfV Market Garden	Fl 129,-
Veil of Darkness	Fl 108,-
Vengeance of Excalibur	Fl 119,-
Wayne Gretzky III	Fl 108,-
War i/t Gulf	Fl 98,-
Wing Commander deLuxe	Fl 149,-
Wing Commander II	Fl 129,-
Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Spec. Operat. I, II à	Fl 69,-
Wrath o/t Demon	Fl 108,-
X-Wing	Fl 129,-

Dit is een deel van de producten die op voorraad zijn. De prijzen zijn onder voorbehoud, **INCL. BTW EN VERZENDING** (geen verborgen kosten).

Postbus 504
4200AM Gorinchem

tel. 01830-37466
fax 01830-33090

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"

.... 3,5"/5,25"

Mijn computer-configuratie is: 80286 / 16 MHz DR-DOS....... MS-DOS.......

HD: ... Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD Herc/CGA/EGA/VGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnekomst verwerkt en via PTT **(24-uurs verzending)** en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via cheque of overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 ABN-AMRO 50.98.17.815. Wij kennen een pre-order, dus U plaatst een bestelling voordat wij bestellen, toe van Fl 5,- Info, GEEN PUNT.

COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

telefoon 036 - 533 8765 - fax: 036 - 534 2948

Persistence of Vision - Ray Tracer

Zou jij nou ook zo graag van de hele mooie drie-dimensionale tekeningen willen maken, maar lukt het je ook maar niet om iets behoorlijks op het beeldscherm te krijgen, dan is hier je kans!

Persistence of Vision werkt met de 'ray tracing' techniek en dat betekent dat afbeeldingen kunnen worden opgebouwd aan de hand van een beschrijving.

Vraag ons alsjeblieft niet op welke wiskundige principes en formules raytracing gebaseerd is, want we weten het echt niet.

Een wiskunde-freak heeft het nog wel even geprobeerd, maar we snapten er echt niets van.

We houden ons daarom hier alleen maar bezig met wat algemene informatie.

Bij een raytracer wordt een drie dimensionale afbeelding berekend op basis van een zeer gedetailleerde beschrijving van wat er te zien moet zijn, welke kleuren er zijn, vanuit welke hoek het bekeken wordt, van welke kant het licht komt, en ga zo maar door.

Vervolgens wordt dan (voorzover wij begrepen) berekend hoe de lichtstralen vallen, waarna pixel voor pixel de kleur en de intensiteit van het beeld wordt bepaald.

Dit resulteert een een vrijwel fotografische afbeelding met veel diepte, compleet met eventueel een volkomen correcte schaduw, spiegelingen op glimmende oppervlakken, kortom alle details die een plaatje van een foto onderscheiden.

Op deze wijze kunnen niet alleen afbeeldingen van bestaande zaken en werelden worden gemaakt, maar natuurlijk ook van volkomen uit de fantasie ontsproten onderwerpen. En ook die worden dan bijna fotografisch gedetailleerd afgebeeld.

De voorbeelden die wij zagen (worden bijgeleverd) kunnen zich meten met de meest fraaie airbrush afbeeldingen.

Aangezien het beeld wordt opgebouwd aan de hand van een beschrijving, is het ook eenvoudig om te experimenteren.

Bovendien is zo'n beschrijving gewoon een stukje tekst en dat neemt natuurlijk veel minder diskruimte in dan een normale grafische afbeelding.

Overigens maakt het programma na het berekenen en afbeelden van het resultaat automatisch een bestand aan met het plaatje. Dat gebeurt in het Targa (bij velen beter bekend als .TGA) formaat dat veel mogelijkheden biedt, maar niet door elk ander grafisch pakket ondersteund wordt.

Vandaar dat ook maar een hulpprogramma bij het pakket werd gevoegd waarmee de .TGA files worden vertaald in de meer bekende en breed ondersteunde .GIF files.

Bovendien werd nog een utility opgenomen om .GIF files weer te geven in SuperVGA en 'oude' .GIF bestanden om te zetten in beelden van een betere kwaliteit.

Voordat je besluit om eens met Persistence of Vision aan de slag te gaan, moet je wel bedenken dat raytracing nu niet bepaald een snelle techniek is. Er moeten werkelijk miljoenen berekeningen worden gemaakt (afhankelijk van de resolutie die je zelf kunt opgeven).

Je hebt toch wel minimaal een 386-machine nodig om de tijdsduur een beetje aanvaardbaar te laten zijn.

Als je computer voorzien is van een mathematische co-processor dan heb je geluk, want dat maakt het berekenen een enorm stuk sneller.

Je computer moet bovendien minimaal een VGA kaart hebben en een harddisk.

Verder willen we je nog het advies geven om bij dit sharewareprogramma beslist het infobestand POVRAY.DOC te lezen en liefst te printen, want die informatie heb je echt nodig om een goed resultaat te behalen.

De makers van het programma vinden dan wel dat het erg eenvoudig in gebruik is, maar zelf vinden we dat eigenlijk bepaald niet.

Het is trouwens wel een leuk programma om eens lekker mee te 'stoeien', als je tenminste het geduld kunt opbrengen of een zeer snel systeem hebt.

Het is werkelijk verbazingwekkend wat een kleine wijziging in de beschrijving of een verhoging van de resolutie tot gevulg kan hebben.

Persistence of Vision is een uniek softwarepakket met een techniek die we alleen nog maar tegenkwamen bij super professionele CAD programmatuur (zoals 3D Studio dat zo'n zesduizend gulden kost).

Leverbaar op 5.25" of 3.5".

Prijs: f. 15,00

CD Music Player
for Windows 3.1

CD Music Player is een alternatief voor de Windows Media Player en biedt een aantal extra opties die ontzettend handig kunnen zijn.
Het programma biedt de mogelijkheid om een bestand te maken met titel, artiest, track en favoriete afspeelvolgorde. Als een CD naderhand opnieuw moet worden afgespeeld, wordt deze automatisch herkend.
Behalve dat afgespeeld kan worden in de volgorde die de voorkeur heeft, kan dat natuurlijk ook gebeuren in volgorde van de tracks, in omgekeerde volgorde of in een willekeurige volgorde (shuffle play).
En bovendien is er ook nog de auto repeat.
Zelfs intro scan wordt uitgebreid ondersteund, want hierbij is het mogelijk om zelf de tijdsduur van de fragmenten in te stellen.
CD Music Player werkt op elk systeem onder Windows met CD-Rom extensie.
Uiteraard moet de computer ook voorzien zijn van een CD-Rom drive, maar dat is natuurlijk vanzelfsprekend.
Installatie is uitermate eenvoudig, want die kan volledig automatisch gebeuren.
Leverbaar op 5.25" of 3.5"
Prijs: f. 10,00

Wilt u gratis op de hoogte blijven van nieuwe en voordelige artikelen?
Vraag dan een gratis proefabonnement op onze informatiekrant.

Stuur een kaartje of briefje met vermelding van het computersysteem naar:
Computer Thuis,
Postbus 1376,
1300 BJ Almere

Bij bestellingen beneden *f* 100,00 worden de portokosten ad. *f* 6,00 in rekening gebracht.
Bij remboursementen (betalen aan de postbode) wordt altijd *f* 12,00 berekend.